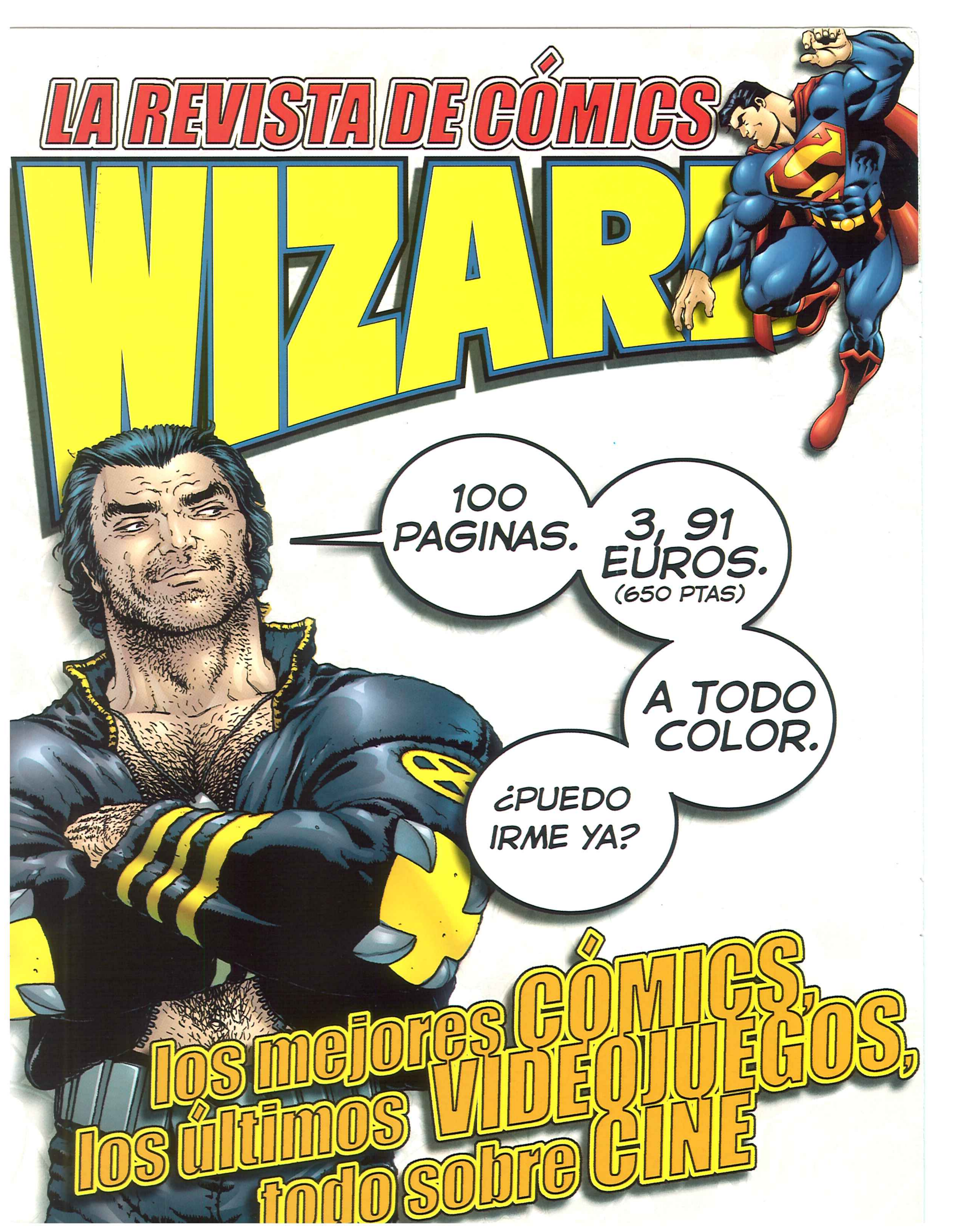
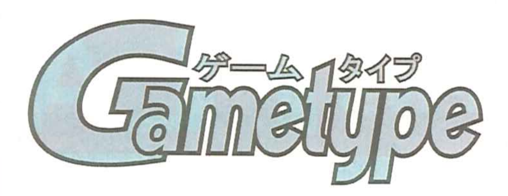


ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2
INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO
ゲームタイプ
Gametype
Revista de Videojuegos Japoneses
nº7 - 5 €
FINAL FANTASY X
¡YA ESTÁ AQUÍ LA ÚLTIMA ENTREGA DEL MÁS FAMOSO RPG!
METAL GEAR SOLID 2
¡¡Descubre todas las llamadas especiales por Codec que se ocultan en este increíble juego!!
NOVELAS KOF
GAMETYPE Nº7 - 5 € / 832 PTAS
8 414090 216715 00007
Final Fantasy X © 2001 Square Co., LTD. The King of Fighters © Playmore. Metal Gear Solid 2 "Sons of Liberty" © 2001 Konami


LA REVISTA DE CÓMICS
WIZARD
100 PAGINAS.
3, 91 EUROS.
(650 PTAS)
A TODO COLOR.
¿PUEDO IRME YA?
los mejores CÓMICS,
los últimos VIDEOJUEGOS,
todo sobre CINE



Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Línea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Jose A. García, Javier Herreros, Sergio Herrera

Colaboradores:
Yosuke Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", José M. Fernández "Spidey", "MrKarate", Francisco Perez A. "Los Pakos", Luis Retamal "Kim Kapwham", Néstor Rubio "Omega Clarens" y el equipo de FFManiacs.

Traducción japonés:
Yosuke Suzuki

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Alberto Fernández Cárdenas

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Video:
Javier Herreros

PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquín Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Junio-Julio 2002
PUBLICACIÓN BIMESTRAL

Okaeri!!

Hay quienes dicen que estamos cambiando para bien... otros que para mal... ya se sabe que nunca llueve a gusto de todos, y es por eso que estos cambios simplemente hay que tomarlos como una evolución más de nuestro trabajo, el cual esperamos que en la medida de lo posible os llene a todos. Si bien es cierto que estamos tratando temas muy vendibles como son ***Final Fantasy*** y ***Metal Gear Solid 2***, también lo es que publicamos cosas como las novelas oficiales de ***King of Fighters 2001***, que al comprador habitual de videojuegos le importan tres carajos. Y lo mismo sucede con los juegos tan extraños que se pueden llegar a ver aquí, como la saga ***Tomak***, de la que raramente escucharíais hablar en otra revista del sector.

Ya creo que es el fondo se trata de buscar el punto intermedio entre lo que gusta, lo que se quiere, lo que se necesita y lo que se desconoce. Fijáos si sería sencillo hacer una revista típica de videojuegos, que las compañías envían a las redacciones los juegos junto a *CD*s llenos de pantallas, ilustraciones a resoluciones inmensas, videos e inclusive reseñas de los susodichos juegos para que de no tener tiempo o ganas de jugarlos se pueda escribir sobre el producto sin comerse la cabeza (aunque, sinceramente, esas reseñas vienen tan sumamente mal informadas que luego no os extrañe ver a las revistas más importantes del sector metiendo la gamba de sobremanera). Sí, sería realmente fácil hacer una revista así. De no serlo nunca habría surgido el boom de revistas que tuvo lugar hace ahora 3 años, cuando nosotros comenzamos en esto. Por supuesto en nuestro inicio no obtuvimos apoyo alguno por parte de las compañías de consolas, y ahora apenas nos hacen caso, pues hablar de juegos japoneses es un pecado para quienes traen los juegos a España, ya que en cierto modo promocionamos los títulos que a veces tardan un año o más en aparecer en nuestro país, y los lectores de una revista como ***Gametype***, al saber que existen, si realmente les gustan esos títulos los comprarán en la importación y se olvidarán de eternas esperas (¿quién no lo haría?).

Pero aun así... estamos cambiando. Cambiando para gustar un poco más a todos y a cada uno de vosotros, que os vais enganchando poco a poco a esta humilde publicación hecha por y para aficionados de un mundillo muy basto que cuenta con información a raudales y poca gente dispuesta a hablar sobre ella como es debido. Quizá nosotros tampoco lo consigamos, pero en todo momento pondremos nuestro empeño en conseguirlo.

Sergio Herrera
(*Gran Maestro de las Artes Parciales*)

CONTENIDOS nº7

NOTICIAS VARIAS

El juego ***Kingdom Hearts*** creado por **Square** y **Disney Interactive** va por buen camino. Apoyado por el éxito de la canción principal, titulada "***Hikaru***" e interpretada por la cantante más importante del momento en Japón, *Hikaru Utada*, ***Kingdom Hearts*** ha superado su previsión de vender 500.000 copias, alcanzando la cifra de 750.000. Además, el juego vendió 460.000 copias sólo en los 3 primeros días desde su puesta en venta. Los analistas creen que el éxito está apoyado por varias promociones coordinadas, no sólo con *Hikaru Utada*, si no también por la promoción del sector de la alimentación y las bebidas.

Square está intentando cambiar su postura como empresa, centrandose en títulos fuertes y colaboraciones, ya que las perdidas producidas por la película de ***Final Fantasy*** le afectó mucho. Los analistas también piensan que si **Square** quiere seguir haciendo juegos con la colaboración de **Disney**, tienen muchas posibilidades de convertirse en grandes títulos, como la saga ***FF*** que mantiene la economía de la empresa.



Por otro lado, **Square** a principios de año organizó una entrevista para los analistas económicos, y anunció oficialmente que su nueva estrategia económica será dedicarse sólo a la saga ***FF***, y conversionarla para otras consolas. Con el retraso de la fecha de salida de ***FFXI*** en Japón, que afectó a **Square**, se prevé que el resultado de la temporada puede acabar en déficit. En esta entrevista se anunció que están en proceso la conversión de los

PROJECT VENUS















Namco anuncia su nuevo juego para **PS2**, ***Project Venus***. La fecha de lanzamiento y el precio del juego todavía no están confiramados.



Este título será un *RPG* secuela del juego que apareció Diciembre del 2000 llamado ***Seven ~ Mohlmos no Kiheitai*** (***Seven ~ La Caballería de Mohlmos***).

El protagonista es un joven que se hizo inmortal por un accidente. Está al mando de la diosa *Alia*, y lucha para evitar la catástrofe que llegará al mundo dentro de 100 años. Durante esos 100 años tiene que conocer y luchar junto a las personas, para salvar al planeta de la verdadera catástrofe que caerá sobre el mundo.

El juego está preparado para jugar en red. Se tiene planeado introducir modos de juego como *Vs.* en tiempo real, *Download Vs.*, ranking en la *web*, etc.

Las imágenes que podemos ver fueron presentadas en el ***PlayStation Meeting 2002***, y son imágenes provisionales.

PROTAGONISTAS:

Blood Boal: Protagonista del juego. Aparenta ser joven pero en realidad es inmortal y su edad supera los 100 años. Es elegido para salvar al mundo de la "catástrofe".



Alia: La diosa que le ordenó salvar el mundo a *Blood*. Posee un libro con escrituras sobre la catástrofe que llegará al mundo dentro de 100 años.



Vivi: Una bruja con un gran poder y domina el tiempo. Se desconoce su objetivo real pero siempre está con *Blood*.



¡TOMAK ES AHORA UN SHOOTING!

Este juego ya conocido para los lectores de ***Gametype*** (una vez visto es imposible de olvidar) es ***Tomak***, la famosa aventura de criar cabezas de bellas diosas. Pues bien, habrá una segunda parte ya anunciada oficialmente por **Seed 9** (la compañía encargada de la realización de este título). Esta vez, a diferencia de la primera parte, estaremos ante un juego de naves. Aunque se parezca mucho a la saga ***Metal Slug***, no tendrá nada que ver.

De momento tienen prevista la venta de este juego para la consola portátil **GP32**, una versión *arcade* y **PC**. El juego ya salió en venta en su país de origen, Corea. Todavía no sabemos si esta segunda parte saldrá en Japón y mucho menos si llegará a occidente. Todo dependerá del éxito que coseche la primera parte, que vio la luz en Japón el 28 de Marzo gracias a **Sunsoft**.









Historia: *Evian* y el protagonista, que se casaron tras salvar el mundo con su amor, deciden ir de luna de miel. Los dos felizmente planean viajar por todo el mundo, mientras que *Dejawa*, la diosa de los celos, le pondrá difíciles la cosas a *Evian*. Poco a poco *Dejawa* recupera su poder y acaba con aquellos que están en contra de su planes, es decir los dioses, que cayeron en una terrible trampa, perdiendo sus poderes en el mundo de los dioses.

Cuando el dios supremo se dio cuenta del plan de *Dejawa*, ya era demasiado tarde. El dios supremo sale a pedir ayuda a *Evian*, la única que puede impedir el plan de *Dejawa* (no preguntéis por qué el dios supremo tiene que pedir ayuda a una diosa del amor...). *Basylio*, que se enteró de lo ocurrido, también se dirige hacia *Evian* para ayudarla y vengarse de *Dejawa*, quien le engañó. *Evian* y el protagonista sin saber nada de lo que está pasando van a Francia y al llegar al hotel donde por fin iban a pasar una dulce noche... llega el dios supremo y le pide a *Evian* que le ayude para vencer a *Dejawa*. Pero *Evian*, que se había convertido en una humana, había perdido sus poderes de diosa. Justo en ese momento llega *Basylio* y otros dioses y al oír que *Evian* había perdido su poder, *Basylio* decide traspasarle sus poderes a la chica. Los otros dioses, emocionados por el acto de *Basylio*, deciden hacer lo mismo para que no los pierda. Los tres dioses salen en busca de *Dejawa*, empezando por atacar su base militar.
¿Podrá *Evian* y el protagonista tener su luna de miel? ¿Y salvar el mundo...?

El juego tendrá tres personajes y cada uno con unas características diferentes. Los personajes son:

Evian: La diosa del amor vuelve a la acción para salvar al mundo. Es un personaje con poca energía pero es la más rápida de los tres y tiene disparos bastante estables (personaje bien nivelado).

Basylio: El dios de la destrucción. Está enamorado de *Evian*. Se dio cuenta de que *Dejawa* le estaba engañando y ahora por venganza y para ayudar a su amada *Evian* participa en la lucha. Es el personaje con más ataque y energía.

Nightmoonshine: El dios supremo cayó en la trampa de *Dejawa*. Ahora él y los otros dioses están en peligro. Para salvar el mundo de los dioses colabora con *Evian*. Es el personaje más controlable de los tres y tiene disparos muy útiles para cualquier situación.

De momento sabemos que habrá cuatro pantallas como mínimo y que su gran parecido con la saga ***Metal Slug*** es más que evidente. Esperemos que sea lo mismo de jugable y divertido.

FF VII, ***VIII*** y ***IX*** para **PS2**, y por supuesto mejorarán la calidad gráfica, la música y piensan añadir algunos detalles más. También se anunció que ya han empezado con el proyecto del ***FF XII***, en el que piensan reunir a los equipos del ***FFX*** y ***XI*** para potenciar más la marca ***FF***. Además, se comentó que pretenden hacer una conversión del ***FF IV***, ***V*** y ***VI*** para una consola portátil. Uno de los analistas preguntó si la consola portátil era la **GBA**, pero en aquel momento no estaban seguros de ello. Actualmente se sabe que **GBA** tiene todas las posibilidades para ser la elegida. ¿Qué pasará con los ***FFI***, ***II*** y ***III***? ¿También habrá una versión para **GBA**?

Tecmo en su página *web* anunció el cambio sobre el previsto resultado de la temporada. Según lo anunciado, gracias a la venta de sus últimos juegos en todo el mundo, el beneficio económico llegó a ser el mayor de su historia. Los analistas piensan que esto se debe a la venta de ***Dead or Alive 3***, que salió al mercado en noviembre del año pasado en Estados Unidos, y desde entonces ya ha salido a la venta en todo el mundo, llegando a alcanzar 1 millón de copias vendidas. En Japón se habla de una mala venta de la consola **XBox**, pero en Estados Unidos gracias al apoyo de la buena venta de la consola el juego llegó a este éxito.

Además, otro juego que en salió en Diciembre del año pasado para **PS2**, ***Zero*** y ***Monster Farm Advance*** para la **GBA**, y que llegaron a Estados Unidos con los nombres ***Fetal Frame*** y ***Monster Rancher Advance*** también consiguieron unas buenas ventas.

El porcentaje de la previsión sobre el importe de la venta consolidado de **Tecmo** aumentará un 1.7%, equivalente a 11 billones de ¥s. Una empresa del mismo nivel suele tener unas subidas del 0.8 al 1%, pudiendo comprobar que esta es una buena subida para la compañía.

En general las compañías japonesas intentan conseguir nuevos beneficios gracias a occidente. Esto conduce a realizar más versiones de sus

juegos para Estados Unidos y Europa. Esperemos que el mercado se anime aun más para que lleguen más juegos interesantes.

Avalancha de nuevos juegos de lucha o conversiones de viejos títulos.

Para comenzar tenemos ***Capcom Vs. SNK 2 EO***, que es una adaptación del popular juego de lucha de **Capcom** que verá la luz en **Game Cube**. El único cambio con el que contará será un modo de juego en el que se usará un *pad* analógico para hacer directamente los ataques especiales y supers de los personajes (uno modo un poco *cheap*, pero bastante útil para principiantes). **Capcom** ha confirmado que ningún personaje nuevo ni escenario extra se ha añadido a la versión.

La que sí tendrá algunos extras será la conversión de KOF2000 para **Dreamcast**, que verá la luz a finales del próximo Agosto. Estos añadidos se refieren a escenarios extraídos de anteriores entregas de la saga, los cuales aparecerán al seleccionar como *strikers* a algunos de los personajes que no pertenecen a la plantilla de equipos básicos (*Robert* con dougi de *Kyokugenryu*, por ejemplo). Puede que incluso se añada algún escenario exclusivo, o retocado. No es para tirar cohetes, pero al menos podremos darle un poco más de vida a nuestra mustia **Dreamcast**.

Por otro lado, ***KOF2001*** aparecerá para Playstation2, así que dejad de morderos las uñas.

Aunque podéis seguir haciéndolo mientras llega a los salones de *arcades* el título de **Evoga** para la placa **MVS** de **Playmore** "***Rage of the Dragons***". Se trata de un clásico juego de lucha *2D* que de algún modo continúa la saga "***Double Dragon***" con unos *Billy* y *Jimmy* totalmente cambiados y arrastrando un elenco de personajes bastante llamativo. Golpes un poco vistos junto a un sistema *tag* que permite hacer especiales por parejas como ya vimos en la saga ***Rival Schools***. Podéis ver algunos videos oficiales de este juego en el *CD-Rom* que acompaña a este número de la revista. ¡**Neo·Geo** vuelve a la vida!



El equipo **Sonicteam**, pondrá en su servidor dos nuevos retos para ***Phantasy Star On-Line*** a partir del 10 de Mayo. En estos retos podrán participar entre una a cuatro personas. No se ha anunciado nada sobre el nombre y la historia de estos nuevos retos, pero tendrán más volumen que el anterior, ***Hagane no Tamashii*** (***El Alma de Acero***).

Para la versión de *Windows* también se ha añadido un reto, pero sólo para un jugador. Estos nuevos retos se están realizando para realzar la nueva versión de ***PSO 1*** y ***2*** para **GC**, que saldrá en a la venta este verano, y también intentan demostrar que la versión de **Dreamcast** todavía se puede aprovechar.

Sega lanza para **XBox** una nueva entrega de su famosa saga ***Panzer Dragoon***, que esta vez llevará como nombre ***PD Orta***. La estructura en general del juego será la misma que pudimos disfrutar en sus entregas *acción-shooting* para **SegaSaturn** (no es un *RPG*) y en total serán 10 las fases incluidas. El dragón aprenderá nuevas técnicas y ataques especiales según avancemos en el juego y cómo lo hagamos, y el aumentarle las habilidades hará que la historia cambie. ***Panzer Dragoon Orta*** saldrá a la venta en Japón dentro de muy poco.



Y como vamos con terceras partes, continuamos con otra saga emblemática de **Sega** que llega al número 3. Esta vez le toca el turno a ***House of the Dead***, que sale también para **XBox**, presentando un (como siempre) cañero *mata-zombies*.



BLACK MATRIX ZERO

El 19 de Julio NEC interchanel sacará a la venta el juego Black Matrix Zero para la GBA, al precio de 5800 yen.

Esta es la nueva entrega de la saga Black Matrix, conocido juego de estrategia-rol por su gran apoyo de seguidores femeninos. El juego tendrá una vista isométrica y se basa en formar equipos y combatir y avanzar la historia fortaleciendo tu ejercito.

Se mantiene la imagen y ambiente común de todas las partes de la saga, un mundo donde viven angeles de alas blancas, demonios con alas negras y humanos sin alas. La amiga de Kain (el protagonista del juego) es secuestrada por unos angeles por lo que nos veremos embarcados en una aventura para intentar salvarla. La historia trancurre cientos de años atrás al del primer BM. En esta historia pasarán algunas de las historia que vimos en BM 1 y aparecerán personajes de la primera parte.





Konami lanza un juego para **PS2** basado en el *manga* ***Get Backers*** (del que ya lanzó un juego para **GBA** hace meses) con el título ***Get Backers ~ The Stolen City of Infinite***. El juego mezcla rol con laberinto y aventura conversacional, pero además a la hora de enfrentarnos con los rivales de *Ban* y *Ginji* (los protas) pelearemos como si de un juego de lucha se tratase, pudiendo realizar ataques especiales y cambiando con el botón *L1* el luchador al que controlemos.



Más noticias de actualidad... en el próximo número.

Silvercat
silvercat@megamultimedia.com
Mr.Karate
gametype@megamultimedia.com



mi SMS®

CONOCE A MILES DE AMIGOS, CHATEA CON ELLOS ESTÉS DONDE ESTÉS, Y LUEGO ¡TU DECIDES LO QUE OCURRIRÁ!

chat 7610

ENVÍA **CHAT100** AL

CHATEA CON GENTE DE TODA ESPAÑA

NOKIA

ENVÍA CHAT100 AL 7610



chat futbol

ENVÍA **FC18** AL **7612**

¡MÁS SERVICIOS!

BROMAS! ¿Quieres gastar una broma a tus amigos?, ¿o prefieres hacer nuevas amigas en nuestro Partyline?. Todo un mundo de posibilidades para tí en este número.

906 29 88 14

¡LIGA CON TUS AMIG@S Y DESCUBRE A TUS ADMIRADOR@S SECRETOS! Personalizar tu buzón de voz, ganar 60.000€, conocer a tus admiradores secretos... ¡Ya no tienes que elegir, todo esto y mucho más en un mismo número. ¿A qué esperas para llamar?

906 42 06 65

PIROPOS ¿Te cortas en el momento de entrar a las chicas?. ¡Ya tiene solución!. Consigue los mejores y más originales piropos. ¡Nunca habrás ligado tanto!

PIROPOS13 **7611**

LIGAR FÁCIL ¿Quieres ligar hoy como nunca?. Liga fácilmente, estés donde estés, en clase, de marcha, de copas, en el gimnasio...

LIGARESFACIL70 **7611**

CITAS ¿Quieres dejar con la boca abierta a todos lo que te rodean?. Con nuestro servicio de citas célebres lo conseguirás. ¡Ya verás como sorprendes a todos!

CITAS92 **7611**

¿QUÉ ES? ¿Tienes dotes de detective?. ¡Atrévete a probar!. Demuestra a todos que eres el más listo resolviendo el enigma que te propondremos antes que nadie.

MIJUEGO19 **7611**

CHISTES ¿Kieres partirte de risa con tus amigos?. Te contamos los mejores chistes en tu móvil. Sólo tienes que enviar el código del servicio, un espacio y el tipo de chiste que prefieras. (varios, verde, feminista, machista, futbol, borracho, general, suegra, matrimonio)(Ejemplo: CHISTES79 FUTBOL para recibir chistes sobre fútbol, CHISTES79 VERDE, CHISTES79 FEMINISTA...)

CHISTES79 **7611**

*Precio del mensaje: 0,9 - 1,2 €/Men.
*Precio de la llamada:0,72 - 0,99 €/Min.
*Con la petición de cualquier servicio el usuario nos da permiso para utilizar sus datos para el envío de publicidad relacionada con el servicio solicitado.

MUCHO MÁS EN WWW.MI-SMS.COM



XBOX en España

¿Hacia dónde va en la cuesta del éxito?

Un procesador Intel PIII a 733 Mhz, chip gráfico de nVidia Gforce Xbox a 250 Mhz, 64 MB de memoria ram unificada, 64 canales de sonido, decodificador Dolby Digital 5.1, disco duro de 8 GB, tarjeta Ethernet para banda ancha y juego en red... En fin, una serie de características que hacen de la consola de Microsoft la más poderosa sobre el papel, en teoría por encima de la más que asentada Playstation 2 o la reciente Nintendo GameCube. Pero si al mes de salir a la venta Xbox baja su precio ni más ni menos que 180 Euros... ¿podemos pensar bien acerca de la situación de la consola?

Sorpresas te da la vida ...

El 1 de abril (equivalente en los Estados Unidos al día de los Santos Inocentes) no fue para *Bill Gates* una jornada demasiado agradable. La cadena *CKMF-FM* decidió gastar una broma al hombre grande de **Microsoft**, en la cual durante diez minutos dos locutores de la cadena se hicieron pasar por el primer ministro de Canadá, sosteniendo una más que animada conversación con el hombre más rico del mundo. En la sede de la compañía americana no sentó demasiado bien

la broma, porque desde luego la situación por la que estaba empezando a pasar la empresa no era de lo más óptima.

Varios juicios pendientes, la dimisión del presidente de la compañía *Rick Belluzo* y, como puntilla, la irregular marcha de **Xbox**.

Según **Microsoft**, **Xbox** ha vendido en sus cuatro primeros meses de existencia un 25% más que su competidora **Playstation 2**, pero la realidad es que fuera del territorio americano, la gran "*X*" no termina de cuajar. Un *hardware* tan supuestamente avanzado, con una campaña publicitaria brutal que ha dejado tras de sí cientos de millones de euros, y la cosa no va precisamente por el camino del éxito...

John Riccitiello, presidente de **Electronic Arts**, lo dijo bien claro: "*a* ***Microsoft*** *le han dado una patada en los dientes...*". La tajante frase hace referencia a la escasa presencia que **Xbox** ha tenido en Japón y Europa. De hecho Japón, con casi el 25% del mercado mundial del videojuego, es el punto clave para todo aquel que quiera ser alguien en este mundillo... y éstos no han mirado con buenos ojos la intrusión del gigante americano en un entorno tan típicamente nipón. Hasta el *Hiroisha Ohura*, director gerente de **Microsoft Japón,** ha reconocido que las ventas han sido más bajas de lo esperado.



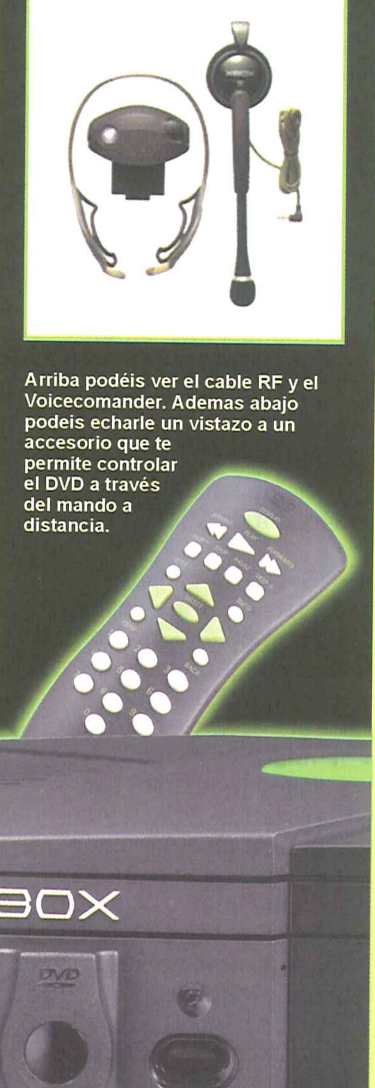
Fox 2 PRO Joistick, Fighting Stick EX y 350 modena Racing wheel son los periféricos que por ahora podrás conseguir para tu XBOX.

Las ventas de hardware del 22 al 29 de abril del 2002 en Japón:

1	**Playstation 2**	72.100	1.452.100
2	**GameBoy Advance**	43.200	1.042.700
3	**Gamecube**	11.700	533.700
4	**Psone**	5.500	95.200
5	**X-box**	4.700	176.600
6	**GameBoy Color**	2.200	42.000
7	**WonderSwan Color**	2.100	77.600
8	**Dreamcast**	600	14.200

A destacar que las cifras de ventas de **PS2** se han incrementado en unas 20.000 unidades y las de **Xbox** en unas 3.000 unidades (a pesar de HALO)... mientras por otra parte **GameCube** sigue a su discreto ritmo...

Accesorios



Arriba podéis ver el cable RF y el Voicecomander. Ademas abajo podeis echarle un vistazo a un accesorio que te permite controlar el DVD a través del mando a distancia.

Cifras

De la primera remesa de 250.000 equipos se vendieron sólo unas 190.000 consolas. Para que os hagáis una idea, **Sony Playstation 2** vendió 980.000 equipos en los tres primeros días de su debut en el mercado japonés. Hagamos las cuentas y se hace claro que no se puede hablar precisamente de un éxito comercial. Entre otros motivos, fuera y aparte de lo cerrado del mercado nipón, hay un detalle que ha hecho bastante mella a la hora de vender **Xbox**, sobre todo en el mercado europeo. Y ese detalle es el que duele en el bolsillo, o sea, el altísimo precio de salida de la máquina de **Microsoft**.

Si bien la consola de 128 bits de **Sony** salió exactamente al mismo precio (recordemos, las famosas 80.000 pesetas), **Xbox** hizo acto de aparición en un delicado momento, con **Playstation 2** bastante asentada en el mercado mundial y con un precio bastante inferior. Aún así, en la primera semana sorpresivamente se había vendido en algunos centros españoles como *El Corte Inglés* bastante bien, una media de ocho consolas en, por ejemplo, la ciudad de Sevilla, lo cual no estaba nada mal. Pero teniendo en cuenta la inminente salida de **Nintendo GameCube**, y que el nivel de ventas había bajado progresivamente desde la semana del lanzamiento (en Japón ya por debajo de la consola de **Nintendo**), la empresa se decidió por una medida drástica que, si bien podía sonar a "alarma general" por aquello de la crisis y caída en picado de su sistema, muy bien se transforma en su más que posible "salvación". La bajada de los 480 Euros iniciales a los más que asequibles 300 Euros pone a **Microsoft** en una posición bastante más cómoda.

Unidad de Memoria



La unidad de memoria es un dispositivo de almacenamiento móvil que complementa la funcionalidad del disco de memoria.

Presentacion de XBOX en Japón y USA





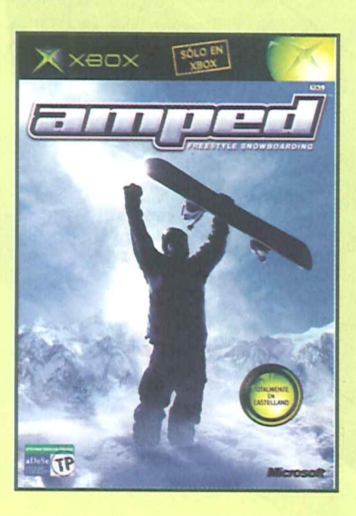
Billy Gates no se pierde ninguna fiesta, y mucho menos si es para presentar a la niña de sus ojos, XBOX. Aquí le vemos en las presentaciones tanto de Japón como de Estados Unidos.

Redención

Algunos lo califican de detalle, otros de acto indispensable para no provocar el rechazo masivo... **Microsoft**, tras la gran bajada, proporciona a aquellos usuarios que hubiesen adquirido su consola con su precio anterior el adquirir dos juegos y un control pad totalmente gratis. Bueno, gratis... ya se sabe, en compensación por haber pagado bastante más dinero de lo que les hubiese costado un mes después.

El caso es que con este movimiento la empresa americana puede salvar su producto de la caída en picado que le ha proporcionado la inexperiencia en este para ellos nuevo terreno.

Y ciertamente, calidad no le falta al producto. Aquellos que hayan visto funcionar títulos como ***Halo*** o ***Dead or Alive 3*** a buen seguro que habrán babeado de lo lindo frente al poderío audiovisual que es capaz de poner en acción **Xbox**. Ahora bien, lo que antes era el *Rolls* de las videoconsolas, ahora se ha transformado en todo un dulce de lo más apetecible, asequible como la competencia y con una línea de productos que muy bien puede convivir con las líneas de lanzamientos japonesas.



Ricardo Sanz, responsable de marketing de **Microsoft España** lo dice muy claro: "*Sabemos que el precio es alto, sobre todo para los bolsillos españoles. Además, un mes de marzo es un mes de marzo, no se puede pretender que se venda como en Navidad*"... "*El problema es que los vendedores tenían expectativas demasiado altas. Acabamos de aterrizar en el mundo de las consolas*", explica *Ricardo Sanz*, "*no se puede pretender que, de buenas a primeras, seamos los primeros*"...

El camino se está enderezando, amigos... y **Microsoft**, pese a quien pese, es **Microsoft**. Así pues, y en nombre del vicio... ¡dadme una **X**! ;]

Spidey
spidey@mericonsolas.com

DEAD OR ALIVE 3

XBOX
DEAD OR ALIVE 3

DEAD OR ALIVE 3
© TECMO, LTD. Team NINJA 2001

ODDWORLD

XBOX
SÓLO EN XBOX
100% ODDITIVOS ARTIFICIALES
ODDWORLD Munch's Oddysee
REFRESCANTEMENTE RETORCIDO

SECURITY PUZZLES



Tras bastantes (para muchos demasiados) años de un sorprendente segundo plano en el campo de las videoconsolas domésticas, Nintendo mueve ficha para presentar su nuevo aparato con el que intentará liderar nuestros televisores por una buena temporada, avalada por el buen hacer de Shigeru Miyamoto y tantos genios fieles a la compañía.

Tras su absoluto dominio del mercado japonés con la **Super Nintendo** (**Super Famicom**), con la que logró que el 85% de los japoneses propietarios de una consola poseyera una **SuperNintendo**, **Nintendo** entró en una especie de letargo. La grandiosa vida de su vetusta **Game Boy** se vio empañada por el fracaso de ese extraño experimento llamado **Virtual Boy** y los sucesivos retrasos en el lanzamiento de la **Ultra64**, más tarde conocida como **Nintendo64**. Esta, sin ser una mala máquina, se veía limitadísima por la escasa capacidad del soporte (cartuchos tradicionales en vez de *CDs*), ciertas limitaciones de memoria y los altísimos royalties que **Nintendo** cobra por producir para sus máquinas. Esto le valió el rechazo de las compañías que habían hecho grande a la **Snes** en el mercado japonés, como **Square** o **Enix** (***Final Fantasy*** y ***Dragon Quest***, los 2 juegos de rol de mayor éxito allí). En contrapartida, el lanzamiento de la nueva portátil **Game Boy Advance** ha batido todas las marcas y ha arrasado en el mercado como pocas, borrando de un plumazo a sus competidoras **Neo·Geo Pocket** y **WonderSwan Color**, y presentando una batalla casi imposible a su más



Tecnicamente hablando

Técnicamente supera a la ***Playstation 2*** por bastantes detalles, con un procesador a 485 *Mhrz* y una serie de procesadores gráficos, aparte de más memoria de *Video Ram*. Ateniéndonos a las cifras, es un potencial menor que la **Xbox**, pero como siempre, dependerá de la calidad de los programadores y de los juegos que se programen para ella.

Destacamos la opción de poner los juegos a 50/60 *Hrz* como en **Dreamcast**, con lo que los disfrutamos a su velocidad original en vez de los lentos *PAL*. De un tamaño físico mucho menor que sus rivales, cuenta con las ya clásicas *Memory Cards* para guardar partida, adaptadores de *modem 56Kbytes/seg* (algo lento para lo que se necesita para jugar en red, pero supongo que saldrán otros más adelante mejores) y mandos con vibración de serie.

El tema del *pad* es otro cantar, ya que si bien es ligero y bastante cómodo de usar durante largo rato, se revela ideal para matamarcianos, aventuras y juegos de rol o conducción, pero para juegos de lucha se convierte en un verdadero infierno por la peregrina posición de los botones. Lo único que puede jugar en su contra es el sistema de almacenamiento, *mini-dvd´s* de pequeño tamaño y 1´5 *gigas* de capacidad, y sabiendo que ya hay juegos de **PS2** que usan 2 *DVDs* (unos 9 *gigas*) pueden quedarse pequeños rápidamente, cosa que esperemos no ocurra muy a menudo.

El cable de antena o el de la *GBA*, la *memory card*, el modem o incluso un archivador de *CDs* y un carrito para tu consola, son algunos de los accesorios que podrás adquirir para tu **Game Cube**.

moderna rival, la coreana **GP32**.

Pero **Nintendo** una vez más ataca en el mercado doméstico, consciente de ser la compañía de mayor tradición, solera y prestigio de todas. Una compañía que se jacta de hacer consolas única y exclusivamente para jugar y divertir al usuario, sin opciones de navegación por *internet*, visionado de películas y otras funciones que sobre el papel están muy bien pero que luego nunca usamos. Consola que provocó largas colas en su lanzamiento en Japón (a diferencia de la **Xbox**, que despierta tremendos recelos por esos lares) y creando una gran expectación en sus lanzamientos americanos y europeos. Aquí en España empezó a venderse el día 29 de Abril en algunos comercios especializados, contraviniendo las órdenes de empezar a distribuirse el día 1 (personalmente vi a muchos jóvenes por Madrid saltándose alegremente las clases del lunes para ir a degustar la nueva maravilla de **Nintendo** a las grandes superficies que la tenían).

Con una fuerte campaña publicitaria en TV y prensa, **GameCube** sale acompañada de una pequeña cantidad de títulos de calidad contrastada. Extraña un poco que juegazos como ***Luigi´s Mansion*** o ***Rouge Leader*** (el más vendido en estos momentos, tanto por su innegable calidad como por la cercanía del estreno de ***Star Wars Episodio 2***) se acompañen de cosejas como ***Wave Racer***, que no creemos que tengan mucha repercusión.

Una gran cantidad de compañías ya han dado el visto bueno a la **Game Cube**, entre ellas clásicas como **Capcom** (con su ***Resident Evil 1*** totalmente rediseñado, una gloria de juego), **Namco** con ***Soul Calibur 2*** o la propia **Sega** con ***Sonic Adventure 2***. **Square** ha declarado que programará para **Game Cube**, pero todavía se desconoce si sacará algún ***Final Fantasy*** o juegos completamente nuevos. **Nintendo** ha prometido que se dirige a todo el público con juegos que gustarán tanto a niños como a mayores, pero por ahora la única apuesta "salvaje" ha sido ***Resident Evil***. Desde aquí, sólo podemos desear lo mejor para **Game Cube** y para **Nintendo**. La partida de las portátiles ya la tiene ganada, pero habrá que ver si volverá a la carga "*La gran N*".

Lo primeros Juegos







Kim Kapwham
Kim_Kapwham@hotmail.com



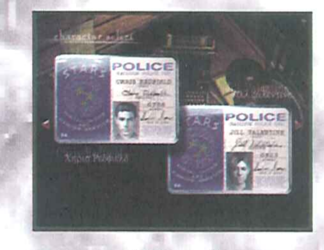


GAME CUBE

¿Eres un fanático de la saga Biohazard? ¿Por algún motivo no has tenido la oportunidad de jugarlos? Si estás dentro alguno de los dos casos anteriores o simplemente quieres disfrutar de un buen juego, esta es sin lugar a dudas la mejor oportunidad para revivir el horror y comprobar el enorme potencial de la nueva consola de Nintendo.

Con pruebas indiscutibles de la actual programación del ***Biohazard Zero*** para **GameCube**, los amantes de esta saga no pueden dejar pasar por alto la gran consola que **Nintendo** acaba de lanzar a nuestro mercado, habiendo demostrando rápida y eficazmente que **GC** no será una consola exclusivamente para niños, consiguiendo transmitir muy bien este mensaje con la saga de horror de **Capcom** (aunque ciertamente las entregas de **PSX** no daban mucho miedo, sobretodo las últimas). Por el contrario, este nuevo ***Biohazard*** sí que da miedo, o por lo menos nos mantiene en tensión durante todo el juego (sin llegar a los extremos asqueroso-pánicos de los ***Silent Hill***).

Este *remake* del primer ***Biohazard*** cuenta lo ocurrido en la primera entrega aparecida hace años para **PSX**, **Sega**



Saturn y **PC**, en la que teníamos que entrar en una antigua y tétrica mansión llena de *zombies* y misterios, en el papel de *Chris Redfield* o *Jill Valentine*, según el personaje que





GRÁFICOS

Indudablemente este juego es una pasada gráficamente hablando, pudiendo ver por vez primera en un juego a personajes con un aspecto casi idéntico al de cualquier buen *FMV*.



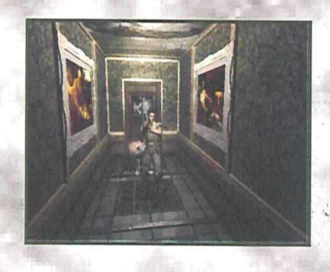


Pero si lo analizamos fríamente no es para tanto, ya que siendo los fondos imágenes renderizadas (aunque de una calidad asombrosa), toda la potencia se vuelca en los personajes, los que además tan sólo en contadas ocasiones aparecen más de dos a la vez en pantalla.

De una manera u otra, en ***Biohazard GC*** nos encontramos con los mejores modelos 3D de personajes vistos en cualquier juego, pudiendo observar cientos de detalles en ellos y dando la impresión por primera vez en un videojuego que le sobra potencia y polígonos a la consola, incluyendo hasta el más mínimo detalle tanto en los protagonistas (podremos ver hasta pequeñas venas en los brazos y caras, además de algún que otro detalle), como en los *zombies*, *hunters*, tiburones (de un acabado realmente impecable) y en todos los demás bichejos feos y demás calaña que aparecen en el juego.

Por otro lado tenemos los movimientos de los personajes, que aunque han mejorado bastante respecto a entregas anteriores (¡por fin cuando apuntamos con un arma y giramos al personaje, este mueve los pies!) se sigue oliendo un aire a ***Biohazard*** de movimientos torpes, lentos e irreales, tanto en las partes de juego como en las escenas pregrabadas, que dan la sensación de ser maniquíes movidos por alguna fuerza invisible.





Pasando al tema de la jugabilidad, no encontramos ninguna mejoría, comprobando una vez más unos movimientos demasiado robóticos, los que sin duda **Capcom** ha querido mantener para no decepcionar a los seguidores de la saga, que buscan esto (o se han acostumbrado).

eligiéramos.

Aun siendo uno de los primeros juegos de **GameCube** ya posee dos *mini-DVDs*, lo cual significa que en un futuro muy próximo nos encontraremos con juegos de cuatro, cinco, seis o más *mini-DVDs*, algo que no está muy bien que digamos. Recordemos que un *Mini-DVD* puede almacenar hasta un máximo de un giga y medio frente a los nueve gigas y medio de un *DVD* de doble capa de **PS2**, como ya ocurre con el ***Xenosaga***, echad cuentas y comprobar cuántos *mini-DVDs* harían falta para poder jugar en **GC** al mencionado juego de rol de **Namco**. No tiene remedio, ¡Nintendo nunca aprende con los formatos!







EXTRAS



Los extras y novedades que posee este título no son muy abundantes y tan sólo en unas cuantas ocasiones podremos notar diferencias respecto a la versión de **PSX**, tanto en historia, como en escenarios y *bonus* como por ejemplo las nuevas ropas de todos los protagonistas. Por otra parte tenemos la escasa duración del juego, que no llega ni a las 8 horas la primera vez que jugamos, que no tiene nada que ver con las más de 15 horas de juego del ***Code Veronica***, único ***Biohazard*** que posee una buena duración.

El guión del juego (y que no me maten los fanáticos de la saga) es pobre y sin ningún tipo de aliciente, empeorando aun más a causa de que ya se conoce de sobra y está muy, pero que muy reventado.



ÚLTIMOS DETALLES

Pasemos a echar un rápido vistazo fríamente y con total parcialidad a este ***Biohazard*** que por desgracia posee más fallos que virtudes.

El apartado musical es prácticamente inexistente y salvo algunas músicas bastante movidas nos encontramos con un sonido ambiental prácticamente inexistente.

Una vez más la dificultad del juego estriba en tener más o menos munición y en que los enemigos aguanten más o menos impactos, lo cual deja mucho que desear.





Las interminables y pesadísimas cargas en las que vemos cómo una y otra vez se van abriendo las puertas lentamente sigue por desgracia en este ***Biohazard*** y lo más curioso es que en algunos casos no sería necesaria tanta carga, ya que en cierta habitación del juego, por una causa, una de las puertas se rompe con lo que al ya no estar presente como tal no se realiza esa carga y entramos directamente a la siguiente habitación como si nada. ¿Esto cómo se come...?

Al pasar de una imagen de fondo a otra se produce un intervalo de inactividad de aproximadamente un segundo y medio, algo incomprensible vistos otros títulos de **Capcom** como el ***Onimusha*** de **PS2** en el que estos pequeños parones ya habían sido totalmente eliminados. Lo peor de este hecho es que en las escenas pregrabadas estos parones quedan fatal y la acción se rompe por completo.

En resumen y desde mi punto de vista (siendo un jugador que se ha terminado todas las entregas de la saga) y teniendo en cuenta que este juego debería ser "el no va más", ***Biohazard GC*** es un buen exponente del potencial de **GameCube** y un título que ha ayudado mucho a **Nintendo** a lavar su cara infantil, pero analizado fríamente no encontramos nada nuevo ni bueno, sino por contrario un producto lleno de fallos que no tendrían que estar ahí ya que **Capcom** ha demostrado ser muy superior en sus productos dentro de las posibilidades de cada consola con la que ha trabajado.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com

Onimusha 2

Capcom nos ha sorprendido gratamente con esta segunda parte del Onimusha, que incluye todos los aspectos que faltaban en la primera entrega y que la hacían algo sosa e incluso se suman muchos puntos nuevos que hacen de Onimusha 2 un gran juego lleno de acción, gran jugabilidad, buenísima banda sonora, videos que quitan el hipo y unos gráficos excelentes que aprovechan bastante bien los recursos de la PS2.

En esta ocasión el protagonista es *Yagyuu Jyuubei*, un legendario samurai que existió realmente en Japón (aunque no creo que pudiera hacer lo que hace el del juego...).

Como ya pasó en la primera entrega, el protagonista tendrá el aspecto de un actor famoso japonés, siendo esta vez *Yusaku Matsuda* la persona elegida, quien falleció hace unos años. Este actor se hizo famoso gracias a una serie de gansters japonesa y quizás lo podáis reconocer por la película americana ***Black Rain***, donde hacía de malo.

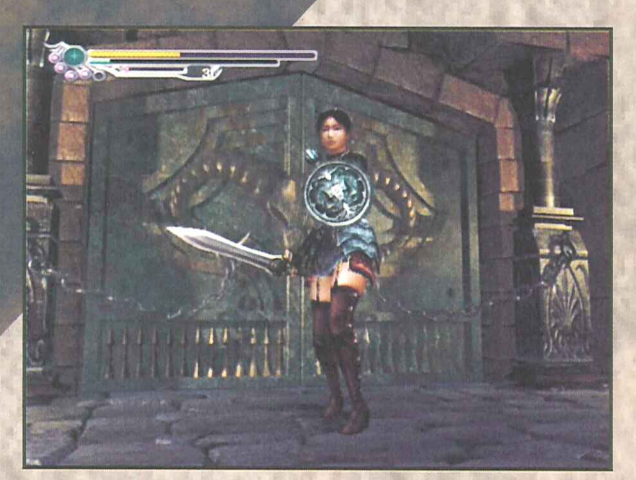
Básicamente el juego ha sufrido pocos cambios, notando una jugabilidad muy parecida respecto a la primera entrega tanto en armas como en movimientos, aunque podremos realizar más técnicas especiales, magias y tendremos la oportunidad de usar un martillo gigante como arma, el cual no estaba en ***Onimusha*** y que da la casualidad que es el mejor arma con diferencia.

PRESS START BUTTON

Aparte del protagonista también aparecerán otros personajes, los cuales nos ayudarán en ciertos momentos y serán parte fundamental del guión del juego. Estos personajes son: *Odani No*



Oyuu una joven chica guerrera que, cómo no, se enamora del protagonista; *Ekei Ankokuji* es un robusto hombre armado de una lanza; *Magoichi Saiga*, un pistolero de pocas palabras pero que como ayuda es el mejor personaje; y *Kotarou Fuuma*, un joven ninja de carácter no muy amistoso. Para que estos personajes nos ayuden tendremos que regalarles objetos que podremos comprar en la tienda del poblado donde se centra la historia, o bien encontrarlos por los diferentes lugares donde vayamos. Con los objetos que regalemos deberemos tener bastante cuidado, ya que

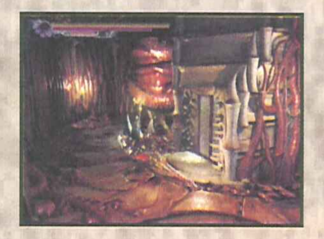




unos serán de agrado para ciertos personajes y otros no les gustarán nada, por lo que si no los repartimos adecuadamente nadie nos ayudará, lo que hará las cosas bastante más difíciles. Uno de los objetos más importantes es una planta que hace olvidar los recuerdos más recientes, la cual es muy útil para usarla en algún personaje que, cansado de los objetos inservibles que le hemos dado, pase de nosotros totalmente.

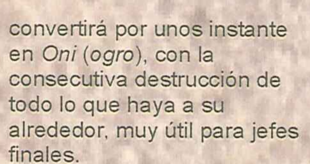
Según qué personajes nos ayuden y cuáles no, iremos pasando por diferentes zonas del juego y podremos llegar a rutas ocultas, que se nos indicarán al terminar el juego, pudiendo ver así cuáles nos faltan por hacer.





Jugabilidad

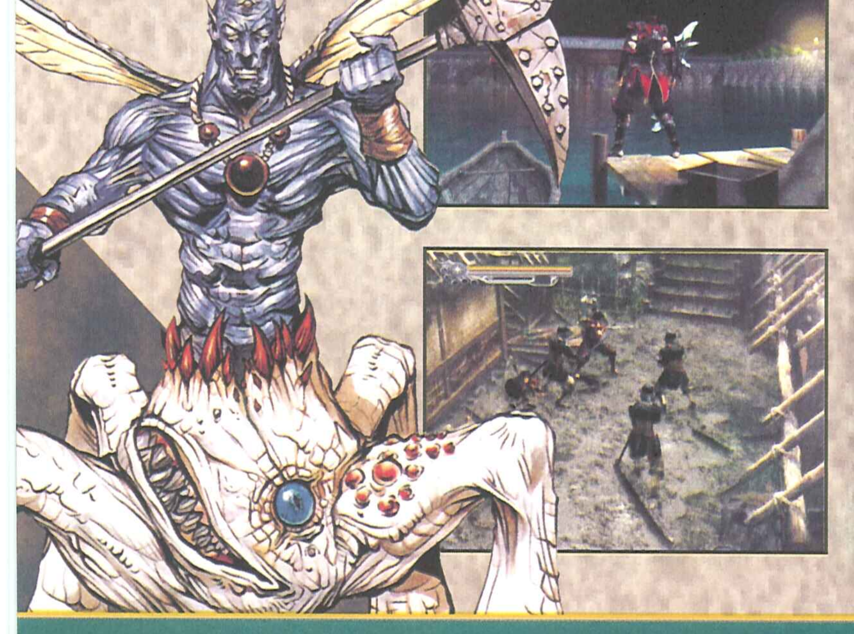
La jugabilidad es parecida a la primera entrega y también tendremos que ir subiendo el nivel de las armas y armaduras a base de absorber unas bolas de luz que se liberan de los enemigos al ser vencidos, las cuales también podrán aumentar la vida y magia. Al obtener un número determinado de bolas de luz violetas, el protagonista se convertirá por unos instante en *Oni* (*ogro*), con la consecutiva destrucción de todo lo que haya a su alrededor, muy útil para jefes finales.





La acción del juego es continua y frenética, por lo que no pararán de aparecer enemigos por todos lados, los que en ocasiones serán más de diez al mismo tiempo.

El juego básicamente se basa en esto, ir matando enemigos sin parar, pero gracias a los numerosos movimientos y la extrema facilidad para luchar en todo momento, nunca te cansas de luchar y por el contrario te picas para intentar subir todas las armas y armaduras al tercer y máximo nivel.







También tendremos la posibilidad de entrar en el mini-juego de supervivencia en el que tenemos que ir bajando pisos en un especie de escenario tipo infierno lleno de enemigos y que tantos ratos de pique nos proporcionó en la primera entrega. Su utilidad es la misma que en ***Onimusha***, es decir, conseguir el arma definitiva y super bestia que mata a todo de un toque (menos al monstruo final).



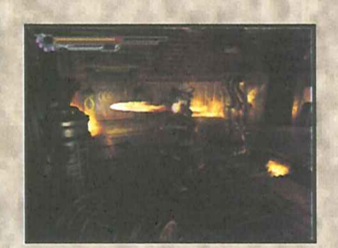
La Musica

La banda sonora es totalmente increíble, siendo en su totalidad orquestada y orientada al tipo de música clásica japonesa, muy adecuada para esta juego. La música esta dirigida por *Taro Iwashiro*, que ha conseguido realizar un excelente trabajo. Otro punto fuerte de ***Onimusha2*** son los videos creados por el estudio Robot, destacando el de la presentación, que lo considero uno de los mejores *FMV* creados hasta la fecha para un videojuego por sus increíbles puntos de vista y la gran duración de esta (casi cinco minutos).

El resto de los videos del juego gozan igualmente de una gran calidad, pudiendo ser comparados únicamente con los del conocido ***Final Fantasy X***.







Los gráficos, aunque no llegan a tener la calidad del ***Biohazard*** de **GameCube** ni mucho menos, poseen bastante detalles y las caras están muy bien, sobretodo las expresiones.

Los fondos son imágenes renderizadas que muestran con gran realismo los pasajes por donde vamos pasando, tanto los bosques, como las numerosas cuevas y los castillos. Todas las escenas pregrabadas poseen un grado de realismo muy alto, notándose en todo momento una excelente captura de movimientos rápidos y reales, amenizados por las voces de los actores, las cuales podremos oír en la totalidad de las escenas del juego.

Los *puzzles* estarán presentes, como ya es costumbre de **Capcom** en este tipo de juegos, aunque no serán muy numerosos y se caracterizan por ser



bastante fáciles de resolver, menos algunos cofres en los que resolver la clave de apertura podrá crear más de un dolor de cabeza.

El único punto negativo que podemos encontrar en ***Onimusha 2*** es la duración de juego que ronda las diez horas, que aun no siendo pocas se hacen algo cortas debido a la desbordante acción. De lo que no está falto ni mucho menos ***Onimusha 2*** es de extras y mini-juegos, aspecto que alarga bastante la vida del juego y lo hacen aun más adictivo.

Extras y Mini-juegos

Los mini-juegos que podemos encontrar son tres.

El "***Oni Team***" consiste en pasar seguidamente un gran número de localizaciones del juego a modo de *survival* en el que la vida irá bajando poco a poco, por lo que tendremos que matar a todos los enemigos rápidamente, teniendo la facilidad añadida de poder manejar a los personajes con los que hayamos entablado amistad durante el juego, teniendo la oportunidad de poder manejarlos, ya que en el juego sólo podremos llevar a *Jyuubei* y a *Oyuu* en una pequeña parte.

En "***Man in Black Suit***" manejaremos al protagonista, pero armado de un palo y vestido con ropas tipo ganster, como solía aparecer este actor en sus películas.

Tendremos que recoger un número de rollos de película esparcidos por diferentes localizaciones del juego para poder acceder mediante un menú a la visualización de todas las escenas pregrabadas del juego y a algunos videos, sin incluir la posibilidad de verlos todos, lo que es un gran fallo.

El "***Puzzle illusion Dream Dimension***" es un intrincado juego de *puzzles*, de esos en los que hay que comerse el coco de lo lindo.

Otros *extras* que nos brinda ***Onimusha 2*** son diferentes modos de dificultad que tendremos que obtener pasándonos el juego realizando ciertas cosas o cogiendo objetos como por ejemplo las "*pinturas de las bellezas*", sin las cuales no aparecerá el mini-juego puzzle ***illusion Dream Dimension*** o un vestuario nuevo para *Jyuubei*, que aparecerá realizando todos los caminos posibles del juego.

Si todo esto os parece poco, también podremos ver el video musical ***Russian Roulette***, del cual está sacada la canción que se escucha en el *opening* del juego, con calidad de visionado *DVD*, anuncios de ***Onimusha 2***, galerías de ilustraciones con los diseños de los personajes, enemigos, escenarios, armas, armaduras y como colofón el "*cómo se hizo*", en el que podremos ver de qué modo se capturaron algunos de los movimientos del juego, como por ejemplo el de los caballos.

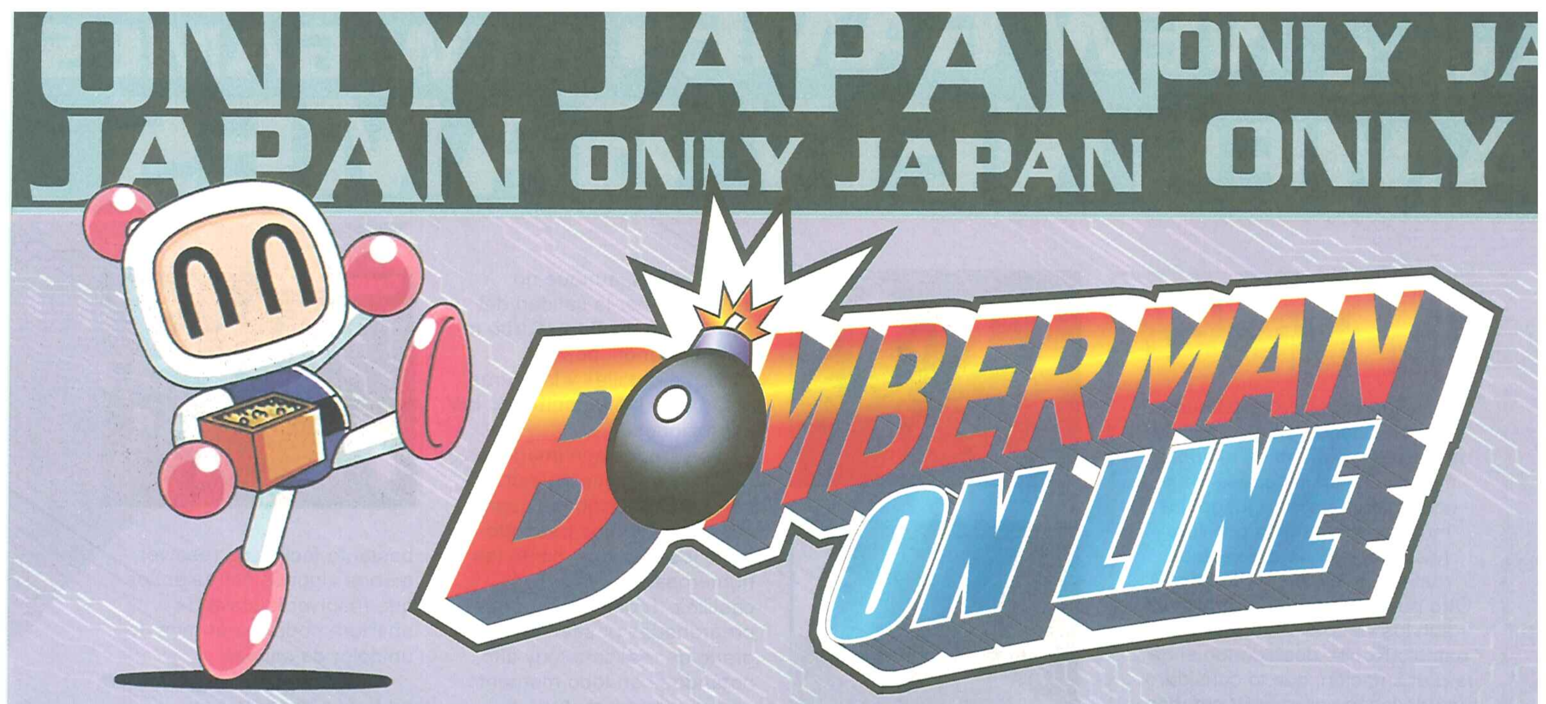
Como podéis comprobar a ***Onimusha 2*** no le falta de nada, sino todo lo contrario, ya que posee unos gráficos muy buenos, banda sonora de lujo, muchísima jugabilidad, mini-juegos y un montón de extras que alargan bastante la vida del título. Sin duda uno de los 10 mejores juegos de **PS2** que no pueden faltar en ninguna estantería de un buen aficionado a los videojuegos.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com









Aunque parezca mentira, Bomberman es uno de los personajes más carismáticos y que más consistencia ha demostrado a lo largo de varios periodos de los videojuegos. Apareció por primera vez en Dreamcast la pasada primavera con un excelente apartado visual y una adictiva jugabilidad (mezcla que no se supo recrear con muy buen pie en PSOne) salpicada de todo el espíritu del clásico de siempre, para hacernos pasar unas tardes de ocio de lo más entretenidas que podéis imaginar.

Si ha habido una saga de juegos llenos de simpatía, curiosos y adictivos (¡todo hay que decirlo!), esa ha sido siempre la saga ***Bomberman*** (desde que nació en la **Nintendo** *8bits* en el año 1985 y ya con cerca de entregas). Pero tras diversas adaptaciones aparecidas en **PSOne**, parece ser que los resultados no fueron del todo satisfactorios frente a un mercado tan exigente y competitivo como es el del entretenimiento domestico. Pese a ennegrecidas palabras, un título que daría popularidad y fervor al fenómeno ***Bomberman*** (a pesar de que todos cumplieron correctamente con su función) fue el antológico "***Collection***" que aunque por desgracia sacrificó el aspecto gráfico por el de la jugabilidad, presentando un cuantioso encarecimiento en la potencia de la consola gris de **Sony**, no me decepcionó en absoluto en lo que a diversión y pasatiempo se refiere y supongo que tampoco a muchos de los seguidores de este lanzador de bombas que ha paseado por todas las plataformas de los últimos años (***Bomberman World***, ***Bomberman Racing***, ***B. Fight***, ***Wario Blast***...) y de actualidad (***Bomberman Tournament***, ***History*** - ambos de **Gameboy Advance**- y ***Bomberman Karts*** de **PS2**), ofreciéndonos diferentes looks tanto en el perfil 2D como en el 3D. Como era lógico, el simpático dinamitero no iba a olvidar de darse un garbeo por las *128bits* de **Dreamcast** (¡y de qué manera!) para seguir dando continuidad a una saga que siempre ha sido valorada por su diversión y entretenimiento, gracias al apoyo de **Sega**.Este juego surgió como uno de los grandes del año,
















caracterizados por esta compañía (**Hudson Soft**) que con gran ímpetu y trabajo quiso romper con la mala racha que arrastraban desde sus apariciones en **PSX** y **Saturn**, y aunque no pudimos disfrutarlo en nuestro país (quién sabe por qué) sí que podremos hacerlo en una versión americana, al menos un pequeño alivio después de las muchas faenas realizadas a esta consola ahora en fase de extinción.

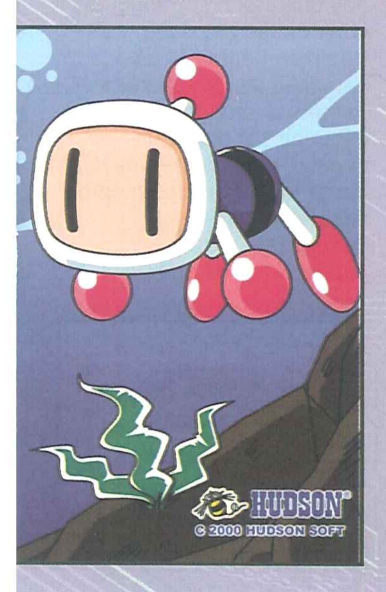
¿Una nueva generación Bomberman?

A juzgar por la pinta de este título, los señores de **Hudson Soft** nos ofrecían un juego totalmente renovado (muy a la altura de esta consola), donde los bonitos y espectaculares gráficos y una jugabilidad a prueba de bombas (nunca mejor dicho) serán las principales señas de identidad que acompañen sin lugar a dudas al mejor **Bomberman** desde la aparición del clásico de **SuperNES** para **Playstation** y a espera de lo que demuestre la nueva entrega en **GameCube**, ***Bomberman Generations***, que aparecerá dentro de unos meses diseñado totalmente en 3D.

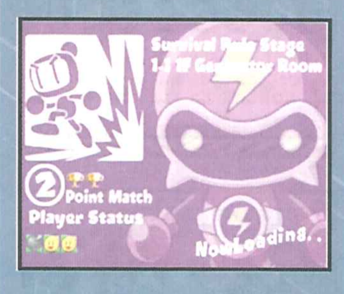
Lo primero que me llamó especialmente la atención fue una secuencia de *anime* (de estas que tanto nos gusta a los frikis), haciendo gala de nuestro héroe frente contra todos los malos malosos del juego y seguida esta de una pequeña introducción (si escogemos el modo *Normal Game*) emulando con cierta gracia las habilidades de nuestro amigo e inconmensurable jefe, practicando en sus ratos libres y disponiendo a adentrarse a los peligros que ocultan las "***Bomb-a-limpics***".

El mayor atractivo correría a cargo de la factura técnica y gráfica, tratada con el revolucionario *Cell Shading* (técnica que tanta fama dió a ***Jet Set Radio***, ***Wacky Races***... y que de tan moda se está poniendo con próximos éxitos: ***Cell Damage***, ***Zelda***...), que como ya sabréis es el archi-conocido borde negro que hace dotar a las producciones de un aspecto más acorde a una película de dibujos animados y esta vez con un sorprendente resultado, más colorista que nunca y unos personajes mas grandes y animados con un grado de solidez sobresaliente (un buen ejemplo de cómo debe hacerse una buena adaptación de esta interminable saga, nada comparable a sus predecesores de **PSX**).

Los escenarios en vista 3D isométrica mantendrán el entorno de siempre (quizás con un aire más retro), repleto de nuevos items, *power-ups* (que nos permitirán hacer virguerías y habilidades de todo tipo) y elementos del terreno, los cuales podremos interactuar con ellos (flechas direccionales, tuneles, puertas teleportadoras, etc) para obtener una ayuda extra que pueda sorprender a los astutos enemigos usando nuestras bombas de forma estratégica con el fin de salir victoriosos de los apoteósicos enfrentamientos. Por otra parte, remarcar el hecho de haber dotado a los
















contrincantes de una inteligencia artificial sin precedentes (por no hablar de los jefes finales), y no exagero cuando digo que muy a menudo veremos cómo se pasean por delante de nuestras narices como si nada, a la vez que esquivan todas las bombas que hamos ido sembrando con rapidez y esmero (¡vamos, .que no podremos evitar más de una vez explotar con una risa sarcástica y de desesperación total ante el negro panorama que nos pinta esta cofradía de programadores!). También comprobaremos desgraciadamente lo rápido que seremos eliminados una y cien veces más por estos endiablados bichejos y las crudas situaciones que nos ponen en una constante lucha contra el tiempo en la mayoría de sus escenarios.

Como os podéis imaginar, al final de cada mundo nos las tendremos que ver cara a cara con los típicos jefes de turno, que afortunadamente están potenciados de diversas cualidades nada reconfortantes para el jugador, obligando a emplearnos muy a fondo con diferentes tácticas de ataque si queremos ver buenos resultados en cada una de las incursiones de *Bomb-a-limpics* y obtener así los medallones que nos abren el paso hacia el duelo final.

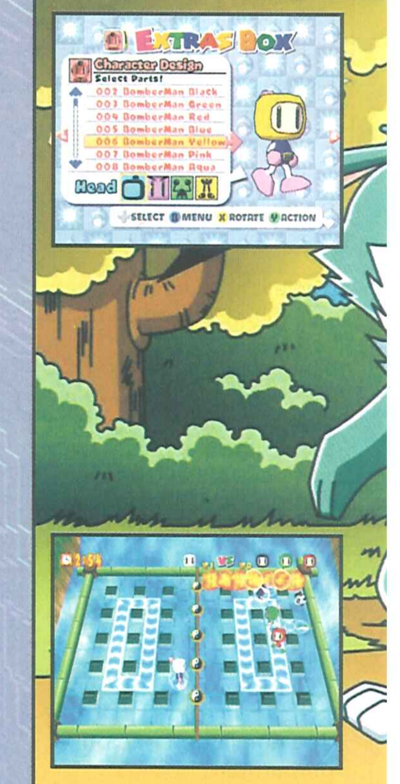
Como curiosidad añadida, cada vez que



finalicemos una fase, estas irán amenizadas de unas secuencias en 3D bastante espectaculares y originales de nuestro caricaturesco personaje deambulando hacia su siguiente gran reto (un gran detalle por parte de **Hudson Soft**).

Nuevos sistemas de juego, igual concepto.

Este es uno de los apartados más novedosos que vamos a encontrar en este frenético título. Dispondremos de 5 mundos (de selección libre) y modos de juego, que requieren estrategias de combate y planteamientos diferentes. El primero de ellos es *Ring Match* (*Tower of Wind*) que consiste en sacar del pequeño ring o pantalla a los rivales a base de bombazos. Ganará como es costumbre el que menos impactos haya recibido durante un tiempo límite, un éxito que dependerá casi tanto de nuestra suerte como de nuestros reflejos a la hora de esquivar las tediosas bombas de nuestros verdugos dinamiteros. *Panel Paint* (*Excavation*...) es el

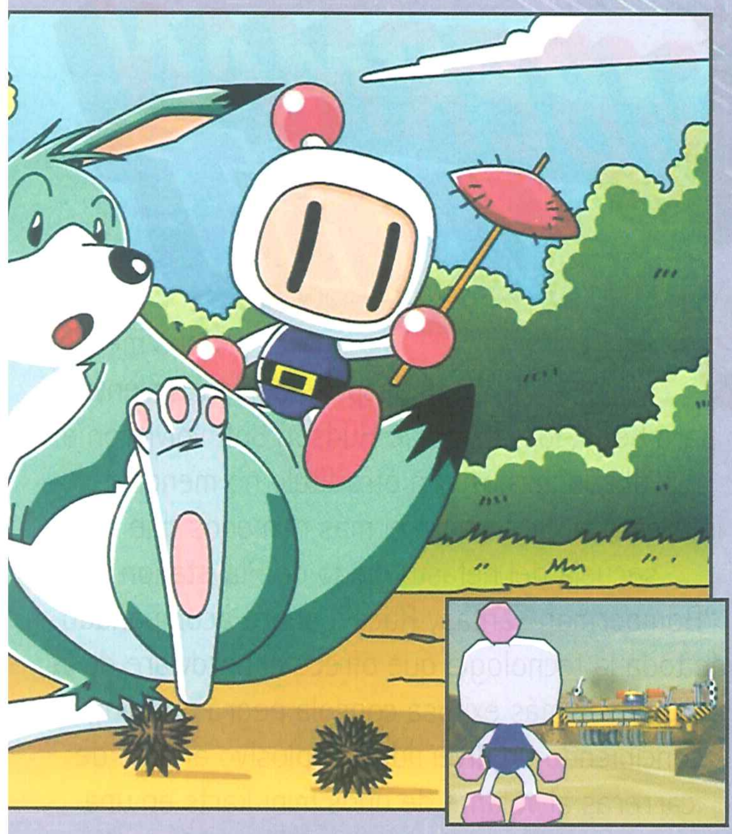


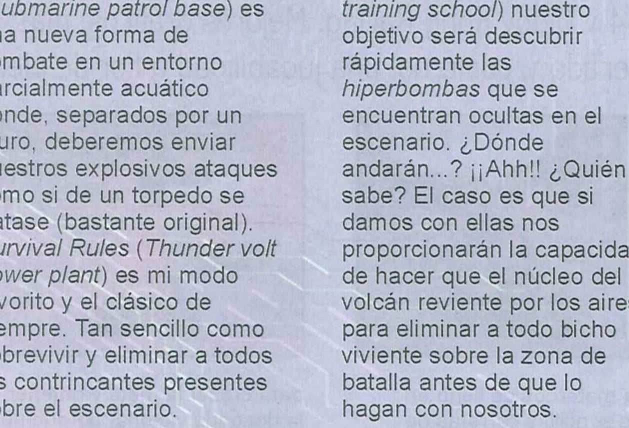
modo más complicado de todos y el que más nos hará sudar la gota gorda. El sistema es sencillo (auque no tan fácil de llevar a cabo) y a la vez frustrante, ya que hay que cambiar o robar el color de las baldosas (también dentro de un tiempo límite) y superar en número a los demás, sin que lleguemos a recibir un impacto si no queremos perderlas automáticamente, caso en el que desgraciadamente comenzaremos de nuevo.











Submarine Rules (*Submarine patrol base*) es una nueva forma de combate en un entorno parcialmente acuático donde, separados por un muro, deberemos enviar nuestros explosivos ataques como si de un torpedo se tratase (bastante original). *Survival Rules* (*Thunder volt power plant*) es mi modo favorito y el clásico de siempre. Tan sencillo como sobrevivir y eliminar a todos los contrincantes presentes sobre el escenario.

En *Hyper Bomber* (*Volcanic training school*) nuestro objetivo será descubrir rápidamente las *hiperbombas* que se encuentran ocultas en el escenario. ¿Dónde andarán...? ¡¡Ahh!! ¿Quién sabe? El caso es que si damos con ellas nos proporcionarán la capacidad de hacer que el núcleo del volcán reviente por los aires para eliminar a todo bicho viviente sobre la zona de batalla antes de que lo hagan con nosotros.

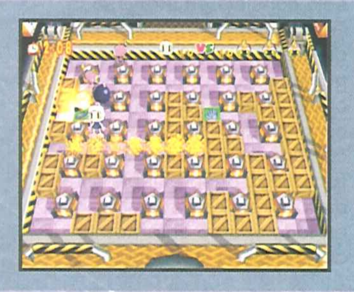
Así pues, los combates se presentan entretenidos y llenos de emoción y dinamismo, aunque alcanzarán cotas de diversión nunca antes vistas con la participación de otros 3 jugadores (*Battle game*) o bien vía *on-line* (*Network*), que nos permitirá jugar en red con usuarios de todo el mundo, unídos a la posibilidad de editar (*Extra box*) en ambos modos a nuestro hombre bomba de pies a cabeza. De esta forma podremos acaparar más o menos nuestros gustos personales, añadiendo uniformes que bien podían ser un kimono, ropa de soldado, robot... y demás posibles remixes que hacen que esta opción luzca con gran brillantez y aliciente.

Pese a ser un juego completo y selectivo, varias de las pegas que se le pueden achacar a ***Bomberman On-line*** son la falta de un modo cooperativo en la aventura, que hubiese aumentado aun más su diversión (aunque recursos para hacerlo no le faltan) y el no contar con un mayor número de escenarios (sólo 4 por cada mundo). Sin embargo, este último problema no será para muchos un gran inconveniente, ya que queda equilibrado por su



elevadísimo nivel de dificultad (algunas ocasiones llegando a extremos desquiciantes), haciendose una tarea casi imposible de acabar y por lo tanto prolongando su duración, sobretodo para aquellos que no estén muy familiarizados con el tema.
¿Qué nuevos ***Bomberman*** nos depararán las máquinas de última tecnología? ¿Por qué no se ha hablado antes de este título como se merece? La verdad, no tengo ni idea, al igual que no me explico el por qué se ha ignorado desde su aparición para este gran soporte, ya que supuso un notable salto en todos los aspectos de esta obligada adquisición en **Dreamcast**, que deja más que patente el fenomenal trabajo realizado por los albañiles de **Hudson Soft**, título que casi seguro aplacará las exigencias de todos los fans acérrimos de este inmortal héroe por el que los años parecen no pasar.

Los Pakos











Bomberman Kart

Unos meses después del lanzamiento para Sega, los chicos de Hudson Soft volvieron a obsequiarnos con otro título no menos interesante. Se trataba ni más ni menos que de la secuela del nefasto juego de Playstation "Bomberman Fantasy Race", ahora acompañado de toda la tecnología que ofrece el hardware de la cada vez más exitosa consola negra de Sony, concibiendo un divertido y explosivo arcade de carreras al volante de unos mini-karts en una linea muy similar a los monumentales Mario Kart 64 y Diddy Kong Racing. Mejores gráficos, más divertido y, como no, una jugabilidad a flor de piel.

Después del pecaminoso título realizado para **PSX** por estos más que consagrados programadores, parece que al final han dejado a un lado sus grandes errores cometidos en un pasado, tanto en el aspecto gráfico del juego, como en este caso la jugabilidad, que si bien contó con una estética colorista, alegre y de un desarrollo tremendamente original (de hecho sí que llevaron al traste todo el programa), una vez nos poníamos en movimiento a través de los bonitos circuitos nos chocábamos con todo lo que por ellos se nos ofrecía,
como el pan de cada de día (nada alentador, ¿verdad?).

Pues ahora podéis estar tranquilos, porque el esfuerzo de **Hudson Soft** por mejorar y la avanzada tecnología de la **PS2** han dado su fruto, con un resultado más que dulce para cualquier jugón que necesite intrínseca diversión. ***Bomberman Kart*** es una secuela basada en el universo de los dinamiteros más famosos de



los videojuegos, que merece una
devoción y atención por nuestra parte, ya que viene cargada de virtudes, toneladas de humor, y lo más importante, adicción para estar horas y horas pegados frente a nuestro televisor.

El desarrollo del juego no podía ser más desenfrenado y divertido por su gran cantidad de elementos (incluso jugando sólo contra la computadora). Su planteamiento, como cualquier otro título (que por cierto no han sido pocos...) no tiene complicación alguna y no es nada que no sepáis de antemano. Consiste en elegir uno de los personajes seleccionables (en un principio serán cinco de diez existentes)





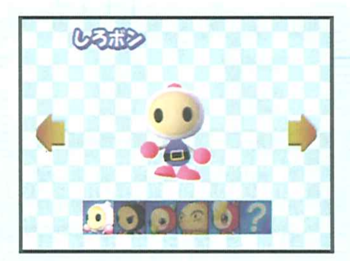


para meternos de lleno en unas sencillas carreras de grandes saltos, curvas a velocidades vertiginosas amenazadas por obligados derrapes, zonas secretas y explosiones, muchas explosiones, con el único propósito de correr todo lo más rápido posible, valernos de cuantas artimañas conozcamos y de los *items* que aparezcan en pantalla para cruzar la meta y obtener la deseada victoria, porque no sólo consiste en atravesarla. Tendremos que colocarnos dentro de los tres primeros puestos para poder seguir compitiendo en los diferentes circuitos de los que se componen las competiciones (una nada despreciable cifra de 32 circuitos, diversificados en todo tipo de entornos y climatología), animados a

alcanzar el *podium* más alto, ya que favorecerá el que seamos o no recompensados con nuevos extras y sorpresas (motivación suficiente para mantenernos enganchados durante bastante tiempo).

La saga ***Bomberman*** siempre ha sido conocida por su simplicidad y sencillez gráfica en la mayoría de las entregas, pero ahora nuestro bombardero particular contará con unos diseños aun más graciosos y cachondos (por decirlo de alguna manera) que en anteriores juegos, luciendo un colorismo innato revestido de un total aspecto de dibujos animados, sobre un nivel técnico en los decorados de los diferentes recorridos indiscutible. Sólo hace falta probarlo una vez para darnos cuenta de que esta compañía





no ha perdido el tiempo con este proyecto de increíbles mejoras generales frente a su antecesor (¡Salvando distancias gráficas, lógicamente!).

Los Vehículos.

Otro punto que no deberíamos dejar pasar es el rotundo cambio en los vehículos, que en esta ocasión se han sustituido los de tracción animal por veloces bólidos de unas carrocerías bastante chulas (muy influenciados por los conocidísimos títulos de **Nintendo64**), pudiendo escoger libremente el tipo de vehículo que deseemos.

Cargadito de extras.

Los modos de juego serán el betún definitivo y el mayor atractivo de este juego de grandes proporciones. Entre ellas, con una interesante e innovadora opción multiplayer, donde jugaremos con otros tres amigos simultáneamente en las modalidades de siempre (*trial*, *story*, *vs*...), a quienes podremos atormentar y hacerles saltar por los aires con todo tipo de *powers-up* (con las típicas bombas) que estarán a nuestra disposición esparcidos a lo largo de los circuitos para conseguir abrirnos paso e ir ganando puestos hasta llegar a ser el primero.

Pero si nuestra alegría no era poca, sorpresa la que nos dimos al comprobar que también se habían incluido diferentes mini-juegos (12 para ser exactos), entre los que se encuentran *bomberman kart soccer*, *pasa la bomba*, *bomberman kart fight*, *aterriza como puedas* o una carrera hasta el límite de un precipicio, aderezados todos ellos de una originalidad y simpatía casi desternillante, nuevamente bajo la irresistible propuesta de jugar en compañía, por lo que los piques de antología estarán más que asegurados. Y si no era suficiente con esto, para colmo y como guinda del pastel nos han obsequiado con el clásico ***Bomberman*** que nos permitirá volver a revivir antiguas batallas con el emblemático sembrador de bombas. ¿Alguien da más?

Hay que reconocer que cuando dimos con este juego, intuíamos toparnos con el tremendo traspiés cometido en la jugabilidad de su anterior entrega de **PSX**, de los cuales se jugó todas las papeletas en















la estética, olvidando una de las pautas más importantes: El control del vehículo, lo que conllevó a un desarrollo complejo e injugable (cada curva era un puro infierno y el conseguir interceptar a los enemigos con las armas era una odisea), por lo que no nos daban muchas opciones para seguir jugando no más de media hora, y eso si no acabábamos antes atacados de los nervios. Pero nos equivocamos y dado cuenta de que el objetivo primordial de este trabajo no ha sido otro que corregir ese escollo, solucionada ya esta preocupación los programadores han conseguido crear una sensación de manejo muy *arcade* y un control excesivamente sencillo y accesible. De esta manera cualquier usuario, sea cual sea su experiencia dentro de este género, podrá controlar con gran facilidad los karts a manos de los personajes de la famosa saga ***Bomberman***. Sin lugar a dudas este ha sido el factor más destacable y que más repercusión ha hecho subiendo enteros y restableciendo la diversión de este gran título. Definitivamente, ***Bomberman kart*** tiene todos los ingredientes para atraer a cualquiera y se hace indispensable para aquellos que amen la velocidad y el humor, impregnados en la explosiva mecánica de toda la vida. Sólo queda que salga algún día en nuestro país...

"Los Pakos"





EXTRAS

Quizás lo mejor de ***Bomberman Kart*** son los numerosísimos mini-juegos y extras que posee. Entre los que más destacan, podemos encontrar al clásico ***Bomberman***, en el que pueden jugar hasta un máximo de cuatro jugadores, 3.783 dibujos de aficionados relacionádos con el mundo ***Bomberman*** y 100 chistes de cuatro viñetas.











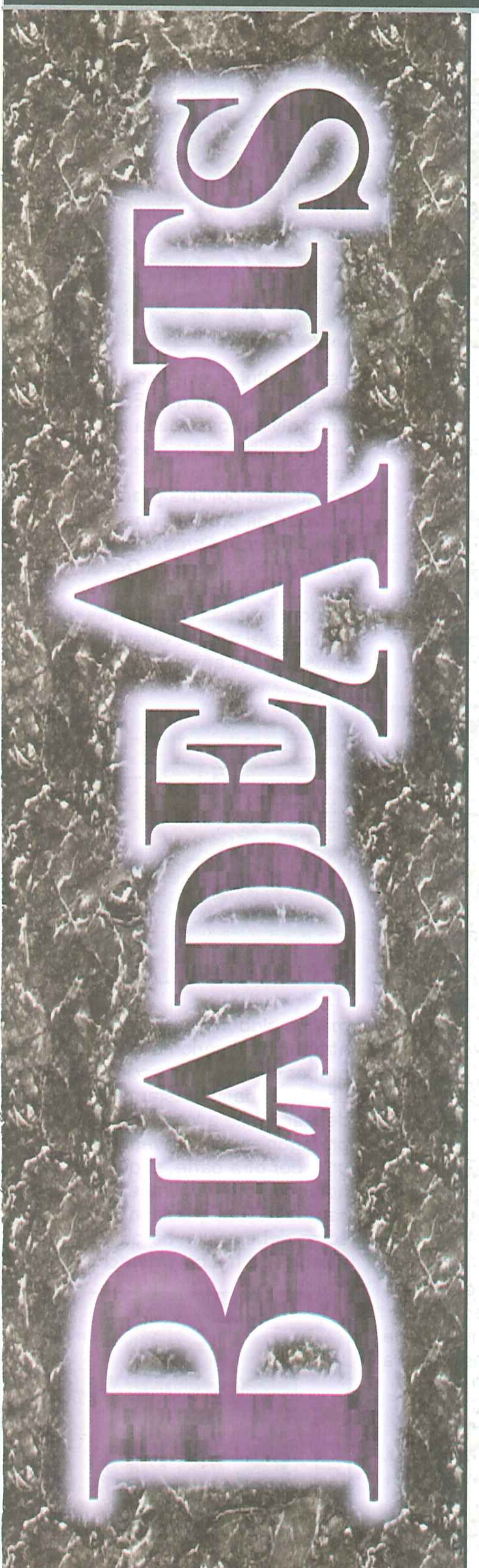






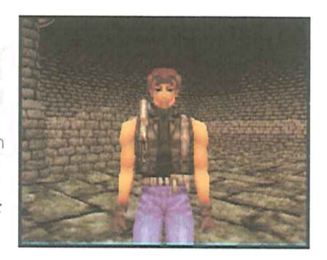






Aprovechando el tirón del éxito que ha conseguido repetir la aparición del remake de PSOne "Dragon Quest IV" en Japón, doy marcha atrás para presentaros "Blade Arts", otros de esos juegos desconocidos que ocupan el extenso catalogo de Enix (revolucionaria compañía que está sorprendiéndonos con esto de hacer buenos RPGs) y que hace unos años pudo perfectamente cautivarnos con un desarrollo y esquema totalmente calcado a Tomb Raider.

ARGUMENTO



La acción nos traslada a 4000 Km. del Este de Chile, en una desconocida isla volcánica (a la que se le bautizó con el nombre de Saiden) que surgió del mar justo después de que la naturaleza se vengase con una fortuita explosión, ocasionando un maremoto que posteriormente asoló a países Sudamericanos (Chile, Ecuador, Perú...) y parte de la costa norte de EE.UU., con la aterradora cifra de 20.000 muertos y heridos. Esta catástrofe conllevó a que los gobiernos de ambos países pusieran cartas en el asunto, enviando a un equipo especial de geólogos y arqueólogos para realizar una exhaustiva investigación de la isla. Los resultados no pudieron ser peores; misteriosamente el equipo de investigación desaparece sin dar rastro de vida, quedando sólo al descubierto unas extrañas esferas (de unas intensas luces de colores) y unos planos donde se presentaban unos dibujos de unas antiguas construcciones, al parecer para su hábitat y que demostraban sin ninguna duda que antes estuvieron colonizadas por una mitológica civilización. Estos descubrimientos dieron pie a que una segunda expedición decidiese continuar con el trabajo y descubrir qué era lo que realmente estaba ocurriendo en ese lugar. Para ello asumiríamos la personalidad de Rei Sidou (un joven valiente cualificado para la exploración y el rescate de victimas), miembro del equipo compuesto por el Doctor Sanderson y las chicas Ranfa y Lizy.

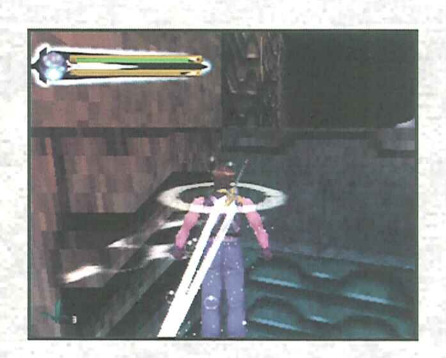
Ya puestos tras alguna pista o superviviente y después de librar una intensa batalla contra un imponente tiranosaurio de rara mutación, liberado por una poderosa espada que el prota encuentra y de la que gracias a ella sale con vida de las inyacentes ruinas, inmediatamente entrega un informe detallado al doctor donde le avisaba que la isla estaba infectada de monstruos que podrían ser una constante amenaza para los seres humanos. Conscientes del peligro que se les avecina, deciden llamar por radio y requisar el apoyo de una organización de seguridad llamada DSON, liderado por el general Nakamura y su ejercito de lacayos. Pues bien, esta petición de ayuda no hace otra cosa que agravar lo que en un principio ya era un serio problema, con la traición del general como respuesta, que decide secuestrar al doctor y a Ranfa, y apoderarse de parte de las esferas encontradas. Como podéis imaginar nuestra principal labor será la de rescatar a nuestros compañeros y desvelar el misterioso vínculo que esconden las esferas de Saiden, para poder liberar a la humanidad de su terrible destino: su absoluta destrucción.







El Juego



Se trata de una aventura en toda regla que nos proporciona todo un cóctel de elementos de acción, exploración, plataformas y buenas dosis de puzzles, todas ellas distribuidas en mismas proporciones para el gusto y contento del jugador que espere algo más variado y entretenido en esta plataforma. ***Blade Arts*** podría definirse como un híbrido entre ***Tomb Raider*** (por su concepto de juego y el ambiente gótico que envuelve toda la aventura) y ***Zelda 64*** (simplemente su sistema de combate *beat'em up* y la famosa formula de fijar al enemigo lo cantan) pero incluso podría recordar en algunos aspectos a la obra de *Kentaro Miura* (***Sword of the Bersek***), no por su tremendo gancho a la hora de divertir y ofrecernos una ambientación medieval tan oscura, que sin duda fue lo que configuró ese título como una joya en **Dreamcast**, sino por guardar similitudes en una espectacular espada de tamaño un tanto intimidatorio que nos permitía deshacernos de enemigos de todo tipo de naturaleza y realizar increíbles ataques de lo más variopinto (de un pródigo en sangre y violencia garantizado, aunque no muy excesiva) para hacernos mucho más fácil nuestra andanza a través de los niveles.

Enix no sólo ha querido ratificar que este juego es un buen incondicional de la imponente *Lara Croft* y del desarrollo que **Core** ha ido utilizando para crear sus juegos, sino que también ha plasmado pequeños elementos de rol (es cierto que no será mucho, pero sí lo necesario para innovar más a este discreto título), evidencia más que suficiente de que **Enix** no quiso olvidar para nada el inconfundible estilo que le ha caracterizado siempre, arrastrando por una gran cantidad de producciones, tales como ***Dragon Quest VII***, ***Valkyria Profile***, ***Star Ocean 2***, etc... que han alimentado el delirio y fantasía de millones de usuarios, al menos durante estos últimos años.



El motor gráfico



El motor gráfico utilizado par dar vida a los escenarios están generados de un *engine* a base de polígonos y texturas de mayores efectos de iluminación que otros títulos que comparten este profuso género, y la verdad, no destaca por su gras complejidad ya que utiliza un entorno 3D bastante flojete y pixelado para los tiempos que corren. Sin embargo, sí que intentan acercarse al estilo de **Core Desing** (aun así, estos siguen siendo muchísimo más elaborados y sofisticados, sobre todo en las últimas entregas de la consagrada saga, donde la mayor espectacularidad residía en la versatilidad de sus escenarios).

Las localizaciones que profanaremos se limitarán en profundos templos, ruinas y bosques selváticos (ambientados en la antigua Chile), plagados de trampas de todo tipo y puzzles que se reducirán a una tarea tan común y simple como buscar un objeto de significado sagrado, una llave, o activar interruptores y palancas que puedan permitirnos el paso al siguiente complejo, todo en la tradición ***Tomb Raider***, cargada de una atmósfera propia de místicas civilizaciones perdidas.

En lo referente a las animaciones de los personajes no se han llevado la mejor parte que digamos. Diseñados bajo la mano de *Nobutero Yuuki* (conocido responsable de las animaciones de ***Escaflowne***, ***Record of Lodoss Wars***, ***Alita***, ***Secret of Mana***...) también han sido creados por polígonos que hacen muestra de una estética *manga* algo modesta pero que atrapan al usuario nada más probar su excitante acción. No obstante, dejan bastante que desear frente a los diseños del protagonista de la aventura que, por otra parte, sí que deja notar con buenas tintas las características y actitudes de cómo debe ser un héroe de videojuego hecho y derecho.







No sólo una simple espada...

Aunque en cierto modo este juego adquiere en un principio más consistencia en las dimensiones y circunstancias de los escenarios (plataformas, trampas, etc...) que en la profundización de la acción, conforme vayamos avanzando en nuestra misión la situación irá cambiando y los combates irán acentuándose más para evitar que el ya de por si repetitivo desarrollo caiga en una mayor monotonía, como en la mayoría de su género. Al tomar el control del personaje iremos armados únicamente con un buen puñal de combate,



pero una vez tomemos en nuestras manos la nueva y flamante espada debemos de darle un bien uso, para solventar sin problemas los cientos de combates de enemigos que proliferan y pululan por todos los rincones de la isla.

Realizaremos múltiples combos, nos cubriremos incluso de ataques, pero la cosa no acaba ahí. Nuestra aspada puede parecer un arma muy convencional, pero fuera de lo atípico, algo lejos de la realidad. Tendremos la posibilidad de colmarla de energía durante unos segundos para ejecutar ataques especiales de efectos demoledores que no dudarán en llevarse por delante varios enemigos a la vez que osasen retar al poder que desprende su metal. Estos al ser derrotados nos dejan, o bien unos pequeños cristales que sirven para recuperar nuestra fuerza física (además de contar con la ayuda de botiquines y plantas medicinales), o bien unos puntos de experiencia (*Nerveus*) que iremos acumulando. De esta forma y una vez dentro del sistema de inventario tenemos la acción de ir añadiéndolos a la *Dignity*, *Virtue* e *Influence* de la espada para aumentar su poder e infringir así un mayor daño de ataques a los rivales que nos encontremos al paso. Además también será posible incorporar esos puntos a las esferas mágicas (cinco tipos y de ataques diferentes) que vayamos adquiriendo poco a poco, lo que conlleva a un incremento de nuestros disparos energéticos, junto con la capacidad de adoptar muy diversas formas y finalmente evolucionar en un nuevo arma mucho más eficaz y poderosa para los combates.

Habilidades

Las habilidades de las que disponía *Rei Sidou* eran más completas de lo que podíamos imaginar, y ya puestos en comparaciones, nada tenia que envidiar a las de la guapa y ágil *Lara Croft*. Saltar, nadar, escalar, rodar, andar con sigilo, etc, acciones todas ellas recreadas con movimientos de pantalla muy suaves y de un control totalmente sencillo (apoyado de la completa compatibilidad del *pad* analógico) con el que sortear las numerosas situaciones que nos obligan a prestar una gran atención y hacer muestra de destreza a lo largo y ancho de nuestro camino.



Un juego viejo... pero divertido

Aunque queda bastante claro que este producto se aleja años luz de los avanzados trabajos que ofrecen las nuevas consolas de gran potencia que hoy abordan la mayoría de nuestras casas, mi intención ha sido meramente demostrar que esta compañía no sólo ha sabido y sabe obsequiarnos con increíbles títulos de *rol* (***Grandia Xtreme***, ***Star Ocean 3***..., ya a la vuelta de la esquina), sino que puede abracar otros géneros con una buena respuesta ante los grandes colofones como son la jugabilidad, el entretenimiento y un aspecto gráfico ligeramente agradable para nuestra vista (eso como mínimo), algo que este juego correctamente ofrece. Lo que sí es una lástima es el que no se lo hubiesen tomado más en serio en el momento de su salida al mercado, al igual que otras muchas producciones japonesas cayeron en el mismo destino de la ignorancia, ya que habría tenido un hueco entre los grandes y conocidos títulos de esta consola y quizás con un poco de suerte habría llegado a nuestro país por méritos propios (aunque sea como un producto no apto para todo el público).



En Resumidas Cuentas...

Blade Arts salió a la venta para **PSX** a finales del 2000 (mostrándose por primera vez en el ***Tokyo Game Show*** del mismo año) y sin ser una gran súper producción se presenta como un título correcto, divertido y con algún que otro detalle que puede llamar vuestra atención, pero no logra alcanzar la calidad de otros juegos de esta importante compañía. Dicho todo esto, únicamente añadir que si eres de esas personas que disfrutaron con las peripecias y aventuras de la exploradora más famosa de los videojuegos, tienes todavía la preciada **PSOne** y quieres vivir una experiencia parecida que pueda satisfacer tu sed de aventura sin importarte el desfase frente a las nuevas consolas, sin duda ***Blade Arts*** puede ser el sustituto de tus necesidades.

Los Pakos



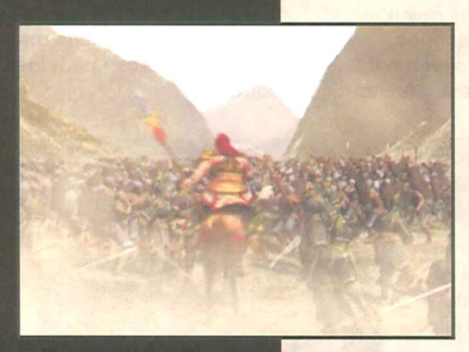


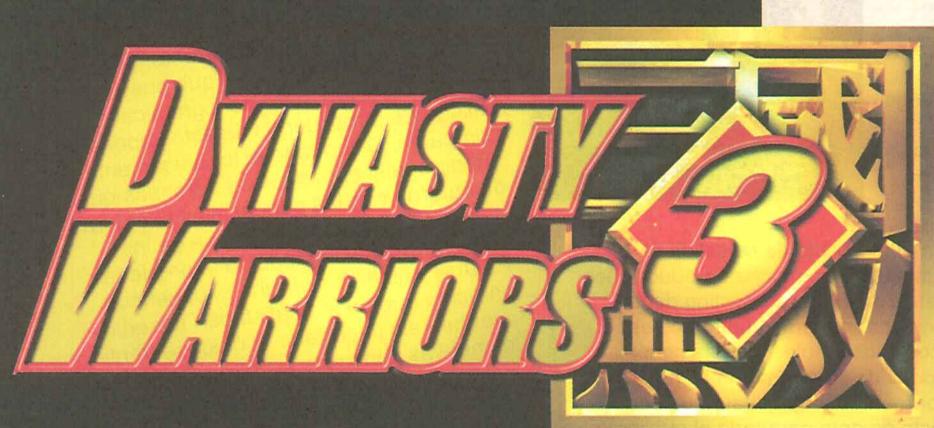


Mucho que ver con la saga ***Kessen*** en cuanto a situación histórica (de hecho comparten algunos personajes), ***Dinasty Warriors 3*** nos pone en el papel de uno de los comandantes de un señor feudal chino, y mediante el uso de la fuerza (y ciertos toques de estrategia) deberemos conquistar los territorios vecinos. Los niveles serán gigantescas batallas donde el incontable número de enemigos que componen el ejército rival deberán ser aplastados por nuestras tropas. Nuestro personaje, como oficial superior, posee unas caracteristicas generales muy superiores a las de los soldados de a pie, a los que aplastaremos contundentemente, aunque nos superen de forma abrumadora en cuantía.

Koei, siempre haciendo hincapie en la historia medieval China, continua la saga Sangoku Mussou con mas "beat'em up de masas", nuevamente englobandose en el genero inventado para la ocasion: "tactical action"...







Pasado un mes desde que ***Dinasty Warriors 3*** saliese a la venta en Japón, ya había vendido más de medio millón de ejemplares. Está claro que la calidad y el carisma asociados a este juegazo se dejan notar claramente en las cifras, cosa del todo meritoria cuando se trata de un título que llega por la puerta de atrás y sin hacer ruido, de manos de una compañía que no es ni mucho menos una gigante de la industria. Eso sí, **Koei** es siempre y por encima de todo una garantía total de que lo que adquiramos de ella será bastante correcto.

Por ello ***Dinasty Warriors 3*** no va a defraudar a nadie. Si bien el juego de **Koei** es un *beat'em up* del tipo "todos contra el barrio", consigue aunar al espíritu de los ***Final Fight*** un toque estratégico bastante atractivo. Su predecesor lo consiguió, y esta tercera entrega va por el mismo camino. Ambientación, luchas espectaculares contra cientos de soldados, un vasto terreno a explorar... y lo más importante: longevidad, muchos extras y cierta

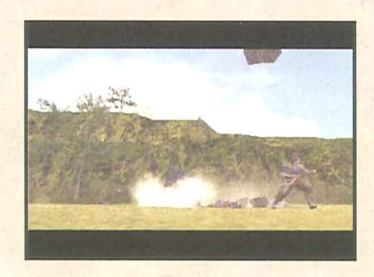




variedad metodológica que elimina todo tipo de repetitividad.

A todo esto, ¿os acordáis del primer ***Dinasty Warriors***? Pues como detalle lectivo os contaré que salió para **Playstation** y se trataba de un juego de lucha uno contra uno al más puro estilo ***Soul Blade***, y de mucha calidad por cierto. Pero claro, es evidente que a estas alturas la competencia en el género de los versus es bastante salvaje, y es por ello por lo que los programadores de **KOEI**, probablemente viendo la imposibilidad de pelear frente a monstruos como ***Soul Calibur***, ***Virtua Fighter***, ***Tekken*** o ***Dead or Alive***, se dedicasen de lleno a innovar el clásico género que tan de moda pusieron títulos como ***Final Fight*** o ***Double Dragon***.

El juego, visto de lejos, ha evolucionado bastante poco con respecto a ***Dinasty Warriors 2***, manteniéndose esos decorados en los que reina una muy cercana niebla y dibujándose el escenario



demasiado cerca. Eso sí, con una gran cantidad de personajes en pantalla el juego sigue moviéndose de forma fluida, algo digno de elogiar. Igualmente. ***DW3*** es bastante adictivo, de lo más inmersivo que se ha visto en el género de la lucha, y esto es gracias a la genial ambientación, porque verdaderamente te mete de lleno en lo que sería una batalla campal.

En resumen, ***Dinasfy Warriors 3*** es una digna continuación de la saga. Y como tal, de apabullante calidad (recordemos que ***Dinasty Warriors 2*** fue elegido como el mejor juego de acción del 2000 por la revista ***GamePRO Magazine***). Uno de esos títulos capaces de crear una ingente cantidad de fans tras de él, como juego de culto que es. ¿Compra obligada para los usuarios de **PS2**? Depende... Lo mejor es que lo comprobéis vosotros mismos, porque lo mismo os apasiona que os echa para atrás. Eso suele pasar hasta con las mayores obras maestras...

Spidey
spidey@mericonsolas.com

Sistema de Juego

En el transcurso del juego tendremos la posibilidad de utilizar una gran variedad de armas, recoger *items* que nos sanen las heridas o nos den más poder ofensivo. Incluso podremos montar a lomos de un caballo y romper con él las líneas enemigas... Bueno, todo esto lo podíamos hacer en la anterior entrega, pero se ha aumentado de tal forma que sin duda alguna los fans de la saga no se sentirán defraudados en absoluto. Y por cierto, no borréis la partida que tengáis salvada de ***Dinasty Warriors 2***, puesto que os puede deparar alguna sorpresita.

Entrando un poco más en detalle, analicemos sus características más a fondo... Para empezar, podemos tener a nuestra entera disposición unos cuarenta personajes para ir "limpiando" las más de veinte fases del juego. Se han añadido los esperados modos para dos jugadores, tanto en *versus* como en *cooperativo*, que tanto se echaron de menos en su predecesor.

Igualmente, se implementan nuevos movimientos (los llamados "*musou*") y nuevas unidades a montar, como los elefantes.









KESSEN II

Elegido juego de estrategia del año en el ámbito de las consolas por la prestigiosa IGN, la espectacular segunda parte del juego que abrió las puertas de la estrategia en PS2 desembarca en nuestras tierras...

Argumento

El argumento nos cuenta la historia de dos grandes guerreros, los cuales tienen como intención la dominación total de China: *Liu Bei*, sabio y bondadoso, quiere tener el territorio chino bajo su dominio para que todo el reino se quede en paz; mientras que por otro lado está *Cao Cao*, con una personalidad totalmente opuesta a *Bei*, que ansía ser el gran emperador del reino a toda costa. Aunque al principio ambos luchen en el mismo bando, más tarde las cosas se complicarán con el consiguiente de llegar a ser enemigos hasta la muerte. Así pues, lo que se relata en *Kessen 2* es la historia de sus batallas, pudiendo jugar con uno de estos dos guerreros.

El primer ***Kessen*** tuvo el honor de ser el primer juego de estrategia que tuvo **Playstation 2**, aparte de poder presumir de haber tenido bastante éxito teniendo en cuenta que el género al que pertenece nunca ha sido del todo bien aceptado en el mundo de las videoconsolas. ***Kessen 2*** es un juego ambientado en la China feudal, basándose en la historia de *Luo Guanzhong* "***Romance of three Kingdoms***", la cual nos contaba los conflictos que tuvieron lugar en la violenta época del tercer siglo chino. No es la primera vez que la compañía **KOEI** trata este tema. De hecho, lo raro es que no hagan juegos sobre esta situación histórica, como bien han demostrado con la saga ***Sangoku Mussou*** (aquí conocida como ***Dinasty Warriors***, nada que ver con su homónimo de **Capcom** a excepción del periplo espacio-temporal) o ***Nobunaga's Ambition***. Dicho sea de paso, estamos frente a unos programadores con bastante solera en lo que a programar juegos de estrategia clásica se refiere. Así que, teniendo en cuenta los precedentes, la saga





Gráficos



Gráficamente la evolución de ***Kessen 2*** se deja notar sobre todo en las espectaculares batallas. Se supera el número de combatientes en pantalla que colocaba su antecesor, con cientos de soldados moviéndose fluidamente, ya sean a pie, a caballo e incluso en elefante. Luego, las texturas están increíblemente diseñadas, con bellísimos ropajes y armaduras que dicen mucho del trabajazo de los grafistas de **KOEI**. Y lo mismo para las nuevas magias que se han añadido, tan eficaces como espectaculares a la vista. Lo malo de todo este espectacular conjunto visual es que los escenarios, tan pobremente realizados en el primer ***Kessen***, siguen aquí cantando por la pobre calidad, dando en la mayoría de las ocasiones una gran impresión de vacío.

Liu Bei, the general is you! Come on! Give Guan Yu and Zhang Fei some directions!

Kessen tiene calidad para dar y tomar, siempre y cuando seamos aficionados a este tipo de títulos. ***Kessen 2*** añade nuevos detalles con respecto a su primera parte, aunque determinados elementos han sido eliminados en pos de profundizar más en una temática aventurera, consiguiéndose que profundicemos aún más en el argumento. Claro está que no se desvía de su línea estratégica, pero este curioso "combinado" ha dejado bastante a la mitad ambas metodologías de juego.

La jugabilidad de ***Kessen 2*** se basa en tres opciones de visualización: *Visión de movimiento*, *de batalla* y *visión de mapa*. La *vista de movimiento* permite cambiar o dejar que las tropas se dirijan a una nueva dirección que tú señales, o en su defecto, aceptar el camino predefinido. La *vista de mapa* permite tener una visión más absoluta, con iconos que enseñan las tropas que poseemos y las de nuestros rivales, además de mostrar su estado o la dirección que siguen. Por último, la *vista de batalla* será la que tengamos más presente y que nos tendrá más tiempo ocupado, sobretodo porque es la que hace gala de más opciones. Es en esta vista donde se decidirá la suerte de la mayoría de los combates, puesto que desde aquí podremos ordenar ataques a las tropas o centrarnos en los generales para dar comienzo a un nuevo modo de juego inédito en el primer ***Kessen***.

Esto es el llamado *modo duelo*, pudiéndose controlar a un sólo general y realizar acciones tales como usar determinadas magias o movimientos de lucha. Con ello se consigue una especie de juego a lo ***Dinasty Warriors*** un algo poco más "cutre", en el que los resultados de la pelea minarán la moral enemiga. Supongo que se habrá incluido algo así en vista de los fans que ha atesorado la saga *beat'em up* de **KOEI**, pero lo único que se ha conseguido es mermar un poco el componente estratégico que tan bien era recibido en su antecesor. Dicho sea de paso, se queda a medio camino en todos los sentidos... una auténtica pena.





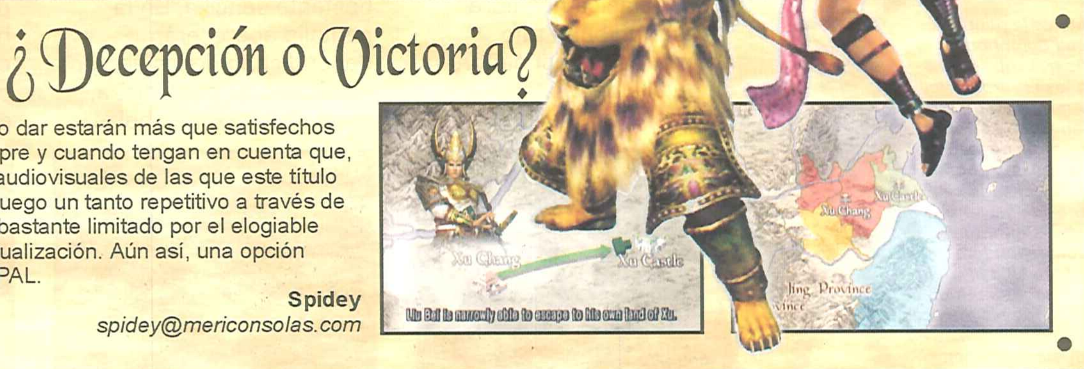


Esta pareja fueron reyes bárbaros. Iban a China continuamente para conquistarla, ya que tenían una gran cantidad de guerreros.

¿Decepción o Victoria?

Aún así, a buen seguro que los fans de la estrategia más clásica que **KOEI** siempre nos ha sabido dar estarán más que satisfechos con ***Kessen 2***. Eso sí, siempre y cuando tengan en cuenta que, a pesar de las excelencias audiovisuales de las que este título hace gala, se queda en un juego un tanto repetitivo a través de sus más de treinta fases, y bastante limitado por el elogiable intento de variar su conceptualización. Aún así, una opción interesante para el usuario PAL.

Spidey
spidey@mericonsolas.com



MAD MAESTRO!

Sony y Desert nos traen este juego musical para PS2 que demuestra que con una idea simple, pero bastante fresca y diferente al resto, se puede realizar un buen juego de este tema ya bastante quemado por numerosas compañías tales como Enix, Sega o la inventora del tinglado, es decir Konami.

Bravo Town es una ciudad que se está quedando algo anticuada, por lo que los vecinos han decidido demoler el *auditorium* para construir en su lugar uno nuevo. Pero lo que no saben es que dentro de este edificio se esconde toda la historia de *Bravo Town* y que una estatua que allí se encuentra esconde un gran secreto, ya que es un hada protectora que tomará vida cada vez que el *auditorium* esté en peligro. Esta hada, llamada *Symphonie*, pedirá ayuda al joven director de orquesta *Takt* para que con su don y la fuerza de la música demuestre a los habitantes de la ciudad que no se puede demoler el *auditorium*.
Esta sencilla, pero más que sobrada historia, es la que da paso a este novedoso juego musical, que utilizando temas mundialmente conocidos pertenecientes a la música clásica nos hará pasar un buen rato acompañados por señores de la talla de *Mozart*, *Beethoven*, *Tchaikovsky*...



La forma de juego es bastante sencilla. En la pantalla aparecerán dependiendo de los tiempos musicales de cada pieza, cinco, cuatro o tres bolas, llamadas en el juego bolas de entrada. Un pequeño haz de luz irá pasando continuamente por estos puntos, dando vueltas en sentido contrario a las

Esta es la pequeña hada Symphonie, que nos introducirá en los controles del juego y hará que manejemos a Takt y su banda de jóvenes promesas. ¿Logrará que su elegido sea capaz de salvar el viejo Auditorium? Todo dependerá de tu habilidad para seguir el ritmo y hacer que las músicas más emblemáticas de la historia suenen como nunca.



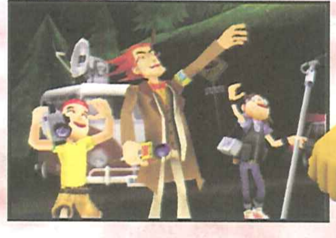




agujas del reloj. Cada vez que este punto de luz esté encima de una de las bolas de entrada tendremos que pulsar cualquiera de estos botones: equis, circulo, cuadrado o triangulo. Hasta este punto todo parece bastante sencillo, pero la dificultad de este juego estriba en que cada bola de entrada tendrá un color diferente dependiendo del volumen que necesite cada nota, pudiendo verse tres colores diferentes: azul, verde y rojo. De este modo tendremos que pulsar el botón suavemente si el color es azul, normalmente si el color es verde y con mucha presión si es rojo. A esto también se le puede sumar que en cada bola de entrada aparezca una flecha, con lo que tendremos que pulsar simultáneamente la dirección indicada con la cruceta del mando junto a la correspondiente presión del botón. Algunas veces se puede dar el caso de que podamos sostener una nota, indicándolo una estrella que aparecerá en una de las bolas de entrada. Para mantener la nota sólo tendremos que dejar pulsado el botón durante tiempo que deseemos, pero no demasiado, ya que puede contar como nota mal tocada.









Para facilitarnos un poco la medición de la presión de los botones, en la pantalla de juego aparecerá a la derecha una barra llamada "control del tiempo" que nos indicará exactamente la presión ejercida a cada botón. Existe otra forma de saber si estamos haciendo bien o mal la presión de los botones y que es bastante más útil, ya que en cada bola de entrada sobre la que demos una presión inadecuada aparecerá un destello del color correcto que debería hacer tomado en el caso de darle bien..

Otra barra llamada "tensiómetro" indicará si estamos dirigiendo la orquesta bien o mal. Si nos equivocamos mucho pasaremos al modo "*diablo*", en el que podremos observar cómo todo el escenario se va derrumbando, la gente se larga o empieza a llover. De lo contrario, si lo hacemos bien entraremos en el modo "*ángel*", en el que la gente nos aplaudirá, saldrá el sol, las plantas florecerán, etc... Dependiendo de en qué fase estemos jugando pasarán unas cosas u otras. Prácticamente, el juego se basa únicamente en lo

LOS COMPONENTES DE LA ORQUESTA

Estos son los componentes de la orquesta de Takt, los cuales le ayudarán desde un principio. Como podéis comprobar todos los chicos son colegiales y supuestamente compañeros de clase del protagonista. Aunque algunos tienen cara de atontaos, desempeñan su tarea realmente bien. A lo largo de todo el juego se irán uniendo más personajes hasta doblar el número inicial de componentes









anteriormente explicado, aunque lógicamente no se queda sólo en esto, ya que detrás de indicadores, bolas de entradas y colores podremos ver en cada fase una mini historia diferente recreada totalmente en 3D a la que tendremos que ponerle adecuadamente la música. El juego posee 10 fases, cada una con una música determinada más una última fase que se desarrolla en el auditorium en la que tendremos que tocar tres músicas seguidas elegidas aleatoriamente entre las 34 que posee en total este juego.

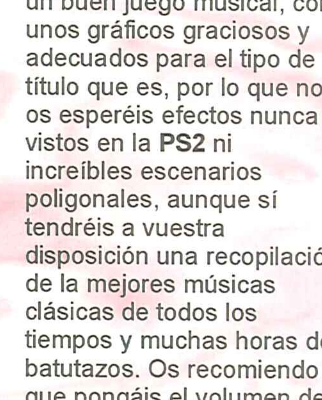
Lo que tendremos que hacer en cada fase cambiará, ya que en unas tendremos que arreglar problemas del pueblo, como la inminente ruptura de una pareja de novios, estar presentes en la retransmisión de la llegada de unos pequeños extraterrestres a la ciudad o reclutar a músicos para tocar junto con ellos en la última fase en el *auditorium*.

El juego posee cuatro niveles diferentes de dificultad. El nivel *niño* es muy fácil, ya que da igual qué presión ejerzamos en cada bola de entrada, en *fácil* el nivel de presión de los botones será algo menos estricto, en *normal* tendremos que saber pulsar los botones con bastante precisión y en difícil las bolas de entrada no tendrán ningún color, por lo que tendremos que sabernos exactamente qué presión tenemos que utilizar en cada parte de las piezas musicales (este modo es sólo para super expertos).

Para completar el juego, se han incluido varios modos extras, como juegos adicionales de precisión, poder grabar las partidas y ver libremente su repetición y por supuesto, poder oír todas las músicas (previamente tocadas) a modo de CD de audio, pudiendo disfrutarlas todas seguidas o aleatoriamente, por lo que aparte de tener un buen juego músical, tenemos un CD de música clásica con nada menos que 34 pistas diferentes y de gran duración.

Por suerte, y esperando que la racha continúe, todos los juegos que ha traído por ahora a España la compañía **Proein** bajo su nuevo sello ***Fresh Games*** están escritos y doblados al castellano, aspecto que se agradece bastante y que por supuesto ***Mad Maestro!*** posee.

Mad Maestro! en total es un buen juego musical, con unos gráficos graciosos y adecuados para el tipo de título que es, por lo que no os esperéis efectos nunca vistos en la **PS2** ni increíbles escenarios poligonales, aunque sí tendréis a vuestra disposición una recopilación de la mejores músicas clásicas de todos los tiempos y muchas horas de batutazos. Os recomiendo que pongáis el volumen del equipo de música al tope de potencia y... ¡A fliparlo!



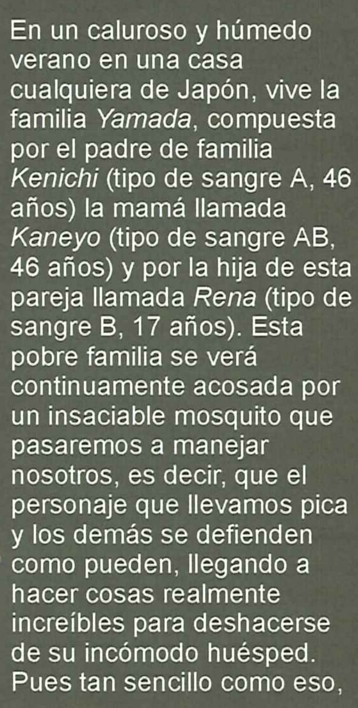




Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com

MR MOSKEETO

La primera vez que oí hablar de este juego de PS2 realizado por la compañía ZOOM me pareció algo totalmente increíble y lo primero que se me pasó por la cabeza es que ya no sabían qué inventar para hacer un juego novedoso. De hecho, tras haberme terminado *MR Moskeeto* sigo pensando igual, con la diferencia de haberme quedado realmente sorprendido con un buen juego, muy adictivo, de buenos gráficos y sobretodo de un humor muy picante.



En un caluroso y húmedo verano en una casa cualquiera de Japón, vive la familia *Yamada*, compuesta por el padre de familia *Kenichi* (tipo de sangre A, 46 años) la mamá llamada *Kaneyo* (tipo de sangre AB, 46 años) y por la hija de esta pareja llamada *Rena* (tipo de sangre B, 17 años). Esta pobre familia se verá continuamente acosada por un insaciable mosquito que pasaremos a manejar nosotros, es decir, que el personaje que llevamos pica y los demás se defienden como pueden, llegando a hacer cosas realmente increíbles para deshacerse de su incómodo huésped. Pues tan sencillo como eso,



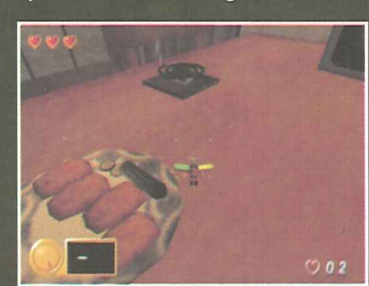


MR Moskeeto es un juego de picar y chupar sangre que como ya se esperaba, cuenta con los alicientes lógicos que se pueden introducir en un juego de estas características, es decir, fisgonear y espiar, sobretodo a la pobre *Rena*, destacando la fase del cuarto baño.

Los movimientos básicos del mosquito robótico que manejamos son muy simples y se reducen prácticamente a volar, apuntar objetivo y chupar sangre. Para pasar de fase tendremos que conseguir succionar una determinada cantidad de sangre de nuestra víctima, que se indicará con unos pequeños depósitos que aparecerán en la pantalla de juego, los cuales tendremos que llenar de sangre. Cada





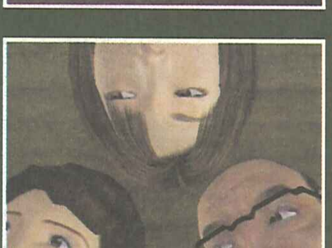














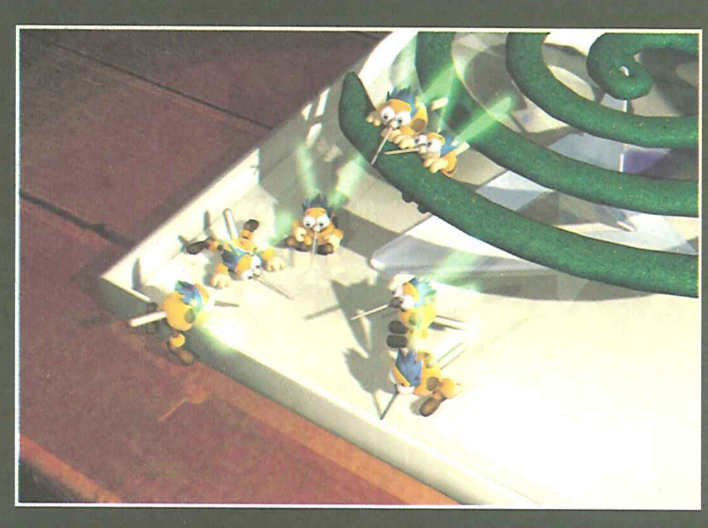


fase posee uno o varios depósitos ocultos en cualquier sitio de la habitación, los cuales tendremos que encontrar y coger para poder succionar en otro punto diferente a nuestra víctima humana.

Otros objetos que podemos conseguir por las fases son dos tipos de corazones. Uno de ellos es el rojo (que nos repondrá toda la vida) y el otro tipo son los corazones transparentes (que al coger 50 de ellos aumentarán el máximo de nuestra vida). También encontraremos diferentes restos de comida esparcida por las habitaciones, los cuales si cogemos nos darán importante información sobre la familia *Yamada*.

Cuando tengamos localizada la zona concreta que vamos a chupar, nos tendremos que lanzar como locos a por ella, posarnos sin llamar mucho la atención y acto seguido introducir el aguijón en la piel de la pobre víctima y empezar a succionar girando el analógico derecho a un ritmo adecuado, ya que si lo hacemos muy rápidamente se darán cuenta de nuestra presencia y nos aplastarán sin ninguna dilación, quitándonos toda la vida de un golpe.

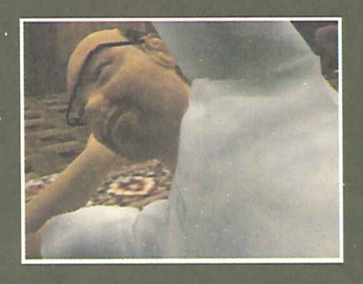
Si cuando estamos revoloteando cerca de la víctima a la que vamos a inyectar nos acercamos demasiado a su campo de visión, esta nos descubrirá y entraremos en un modo llamado *batalla*, en el que tendremos que esquivar los numerosos intentos de golpearnos, aplastarnos, ahogarnos, mojarnos e incluso en un estado de desesperación total, *Kenichi* será capaz de lanzarnos "*kames*" al estilo ***Dragon Ball Z***. Por ello tendremos que intentar pinchar varios lugares del cuerpo de nuestra víctima llamados "*puntos de relajación*", los cuales veremos indicados con unos puntos rojos, consiguiendo así calmarles y hacer que se olviden de nuestra aniquilación. En este modo podemos conseguir batir records de tiempo, y si lo hacemos rápidamente

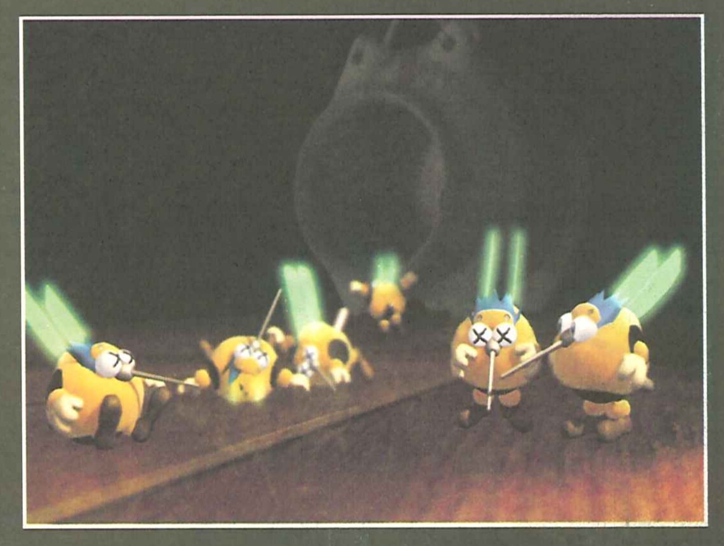












seremos recompensados con diferentes colores pudiendo así cambiar las tonalidades del protagonista.

Para distraer la atención de los habitantes de la casa e intentar picar en sitios "ocultos" tendremos que accionar diferentes elementos que cambiarán según la habitación en la que estemos. Algunos de ellos son interruptores de la luz, el mando a distancia de la TV, campanillas, un teléfono móvil, una cadena de música y algunas cosas más de las que podríamos encontrar en cualquier casa.

Los gráficos de ***MR Moskeeto*** son buenos, aunque se pueden ver fácilmente fallos tales como las juntas de brazos y piernas al cuerpo que no se acoplan correctamente, aunque esto se perdona con la conseguida impresión de ser realmente diminutos y recrear en cada fase una habitación llena de detalles, pudiendonos meter por cualquier sitio.

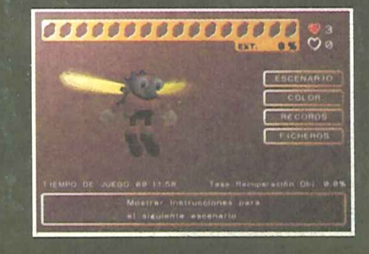
Un punto que deja bastante que desear es el movimiento de los habitantes de la casa, siendo muy torpe y no acoplándose bien con el entorno que les rodea.

La música es uno de los puntos fuertes del juego, ya que poseen una buena calidad y podremos oír desde temas tipo peliculeros cuando estemos enfrentandonos a los *Yamada* en la batallas, hasta temas suaves y muy calmados cuando estemos escondiendonos por las habitaciones.

Nuevamente los chicos de **Proein** nos traen el juego totalmente en español, tanto los textos como las voces de los personajes, y con un doblaje bien conseguido, aunque no es ninguna maravilla y algunas veces los diálogos no se adaptan correctamente. Si queréis un juego novedoso, con toques picantes y graciosos, haceos con ***MR Moskeeto***, aunque os advierto que no es muy largo y en unas cinco horas os habréis pasado todas las fases y cogido todos los extras ocultos.

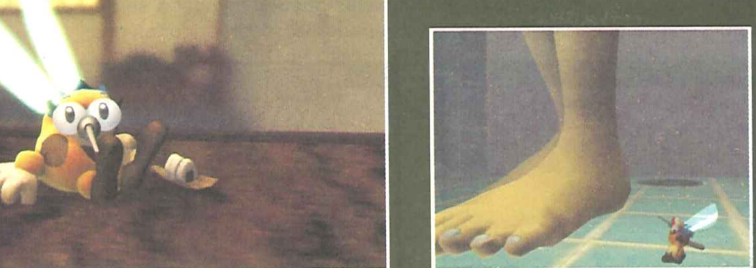


Solid Snake











Golden Sun



Desarrollado por la compañía Camelot (creadores de la saga Shining Force entre otros títulos), Golden Sun se convierte en el primer gran juego de rol creado para la GameBoy Advance, ya que no se trata de ninguna conversión (es exclusivo). En este juego nos veremos en el papel de unos jóvenes a los que les ha sido encomendada la difícil misión de salvar a la humanidad y a su planeta (algo nunca visto anteriormente, ¿o quizás si...?)

A pesar de la similitud de guión con casi el 100% de los juegos de rol existentes, ***Golden Sun*** es una gran aventura de jugabilidad, gráficos y música que exprimen de lo lindo a la avanzada portátil de **Nintendo**.

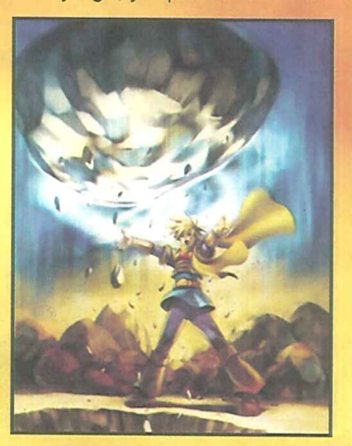
La leyenda cuenta que existen cuatro faros esparcidos por todo el mundo, el faro de Mercurio, el de Saturno, Júpiter y Venus, los cuales bajo ninguna circunstancia deben ser activados, ya que producirán la destrucción del planeta. Pero como siempre ocurre en estos casos, los malos de turno aparecen y por supuesto lo que quieren hacer es activar estos faros, por lo que los jóvenes héroes de este juego, llamados *Isaac* (*Hans* en





la versión PAL), *Garet*, *Iván* y *Mia* tendrán que evitarlo a toda costa, embarcandose en una aventura que los llevará de ciudad en ciudad, pasando cientos de problemas, luchas y erradicando la maldad allí donde se encuentre, ¿suena típico? Lo es.

La característica que une a los cuatro protagonistas de esta historia es que son "adeptos", y esto significa que son capaces de utilizar un poder llamado *Psinergía*, el cual les hace capaces de mover cosas a distancia, hacerse invisibles, leer las mentes, congelar el agua y hacer brotar la plantas (entre otras muchas habilidades). A parte de este poder, *Hans* y compañía serán ayudados por unos pequeños monstruos llamados *Djinn*, los cuales pueden invocar a seres superiores, recordándonos una vez más a las invocaciones de los ***Final Fantasy*** (siempre aparece la palabra ***FF*** cuando se comenta un juego de rol) y las cuales demostrarán un alarde gráfico no visto hasta el momento en la **GBA**. Según cómo equipemos los *Djinn* a cada personaje, este cambiará su profesión, consiguiendo así diferentes magias y ataques. El buen uso de los *Djinn* es esencial para poder acabar este juego, ya que son el arma























más potente que conseguiremos, aunque hay que saber cuándo llevarlos equipados, subiéndonos de esta manera ciertas características, y saber cuándo hacer que invoquen, bajándonos así otras características tales como ataque, defensa, magia o suerte.

Golden Sun utiliza un sistema de luchas por turnos en el que pelearán hasta un máximo de cuatro personajes a la vez, hecho que personalmente prefiero mucho más que a tener sólo tres personajes simultáneos, que hacen las luchas más lentas y monótonas.

Los gráficos del juego son muy buenos para la ***GameBoy Advance***, mostrando a unos personajes renderizados de gran tamaño, tanto en las luchas como cuando inspeccionamos los poblados y demás sitios, sin apreciar ralentizaciones y con decorados muy coloridos.

La animación de los personajes también está muy bien conseguida, pudiendo observar cómo a base de estiramientos y deformaciones dan lugar a diferentes estados de ánimo.

Un aspecto que, aunque parezca de primeras que no tiene mucho valor, es uno de los puntos fuertes del juego, es que ***Golden Sun*** a diferencia de casi todos los títulos de **GBA**, es realmente portátil, ya que podemos grabar la partida en el momento que queramos y podremos retomar la aventura exactamente en el punto done la dejamos, pudiendo así dejar de jugar cuando nos apetezca, sin tener que esperar a llegar a ciertos puntos de grabación, cosa que es totalmente incompatible si estamos jugando con la **GBA** en ciertas situaciones y lugares.

Las músicas acompañan bien a la historia y la acción, pero desgraciadamente no abundan, echandose en falta al menos el doble de estas. Pero se puede dejar pasar este fallo, ya que no llegan a aburrir en ningún momento y su buena utilización hace parecer que no se repiten demasiado.

Y llegamos a una de las partes más importantes en un juego de rol, es decir, lo textos. Por suerte han llegado totalmente traducidos a un perfecto castellano, algo que no dicen en el espectacular anuncio de este juego que todos hemos podido ver por la *TV* (sin duda un gran fallo de *marketing*, ya que mucha gente no se lo habrá comprado por no saber que está traducido a su idioma).

Una opción extra que posee el juego es el modo batalla, en el que podremos enfrentar a nuestros personajes con los de otro amigo gracias al cable *Link* o luchar contra monstruos para intentar superar records de resistencia, aunque lo divertido es jugar contra otro amigo y pegarle una paliza.



Quien haya jugado a algún ***Dragon Quest*** podrá apreciar fácilmente muchas similitudes entre ***Golden Sun*** y la mencionada saga de rol, como por ejemplo la música que oímos en el título del juego, con un empiece "calcado" al de la saga ***DQ***, o tener que recurrir a las iglesias para poder resucitar a los aliados, quitarles maldiciones, etc.

Desgraciadamente la duración total del juego es algo corta, ya que aun habiendo conseguido todos los *Djinn* ocultos, objetos, magias y lugares secretos (sólo uno en todo el juego) en tan sólo unas 35 horas lo habremos terminado, pudiendo observar a mi parecer lo peor del juego, es decir el final (no os preocupéis que no va a ser reventado), ya que ***Golden Sun*** no posee ningún final, pues la historia se corta de golpe en un "*continuará...*" que nos deja totalmente helados y con ganas de mucho más juego. Si ***Golden Sun*** contase con unas 20 horas más de duración y un final "real", se convertiría en todo un juegazo, pero desgraciadamente no es así y tendremos que esperar a su continuación para ver cómo termina la aventura de *Hans* y compañía, esperando a que también llegue en castellano, o mejor dicho, esperando a que llegue la segunda parte a nuestro país, ya que de no ser así nos dejarían sin saber cómo termina la historia.

De una manera u otra, ***Golden Sun*** es la mejor opción con diferencia si estáis buscando un *RPG* para ***GameBoy Advance***, algo corto pero de gráficos y jugabilidad más que aceptables.

Solid Snake




¡LOS MEJORES
DOUJINSHIS
TE ESPERAN!
¡¡TU NUEVA PUBLICACIÓN DE MANGA ERÓTICO!!
HENTAI X
¡¡TU NUEVA PUBLICACIÓN DE MANGA ERÓTICO!!
HENTAI X
nº 5 · Año 1 · 4 €
DE LOS CREADORES DE Hentype
¡YA A LA
VENTA EL
NÚMERO
5!
¡¡100%
MANGA
HENTAI
JAPONÉS!!
CREADORES DE
Hentype
¡¡CADA MES
EN TU QUIOSCO!!

KOF2001

NOVELAS DE INTRODUCCIÓN DE EQUIPOS AL TORNEO. PRIMERA ENTREGA.



King of Fighters 2001 © Playmore, 2001. Ilustración de página por Shou Akizuki.

INTRODUCCIÓN A KOF2001 DE: HERO TEAM.

En una madrugada, en un edificio parecido a un centro de investigaciones, se movían 3 sombras.

Voz: *¡Vaya! Esto también está vacío...*

Dijo el hombre vestido de negro con pelo plateado. En su brazo derecho llevaba un protector de color escarlata.

Voz: *Hemos llegado un poco tarde...*

Dijo una mujer que portaba un látigo.

Voz: *Esto no tiene fin... Bueno, voy a buscar por los alrededores... Parece que por aquí cerca no hay nada peligroso.*

Dijo el hombre que medía casi 2 metros mientras miraba a su alrededor.

Se notaba que los 3 estaban impacientes. Hasta ahora habían conseguido aplastar algunas de las sucursales de la compañía *NESTS*, pero últimamente todos los edificios que asaltaban relacionados al *NESTS* estaban vacíos, como si se hubiesen anticipado a sus pasos.

Voz: *¡Whip! ¿Cómo es posible que se estén adelantando a nuestros movimientos?*

Dijo el hombre grande, *Maxima*, sin esconder su irritación.

Whip: *No lo se. Las informaciones que consigo no siempre tienen por qué ser nuevas, y así es normal que se nos adelanten...*

Maxima: *Eh, lo siento. No es que no confíe en ti... pero oye K', esta vez creo que hay demasiadas cosas*

extrañas...

Voz: *¿Qué quieres decir?*

Dijo el hombre de pelo plateado, *K'*.

Maxima: *Este año también se celebrará KOF, ¿Verdad? Es algo habitual y no tiene ningún misterio. Pero... ¿Has visto la lista de participantes? ¡Hay un equipo NESTS! ¡Equipo NESTS! Piensalo bien... ¿Por qué iban a usar el nombre de la compañía secreta si hasta ahora la han ocultado?*

Whip: *El nombre de NESTS sólo lo conocían unas pocas personas con grandes influencias, pero parece que al fin se han subido al escenario.*

Maxima: *Si son unos tíos que han hecho desaparecer una ciudad entera, ¿Qué necesidad tienen de dar a conocer su nombre ahora al mundo? Deberían funcionar mejor actuando desde la oscuridad...*

K': *Aunque nos demos la vuelta no vamos a conseguir nada. Vamos al siguiente... ...Uh!!*

!?

Los 3 adoptan postura de combate. *K'* pregunta a *Maxima* en voz baja.

K': *...Maxima, ¿Ves algo?*

Maxima: *Sí... No se cómo se está escondiendo, pero acaba de aparecer en mi radar térmico.*

Se movió la sombra justo cuando Maxima contestaba en voz baja.

Maxima: *Pero... ¡Qué velocidad!*

La sombra pasa junto a *Maxima* y en un instante aparece frente a *K'*. De seguido, la sombra baja su brazo hacia *K'*. Justo al mismo tiempo *K'* estira su puño de fuego emergente. Un ruido de vibración llena la oscuridad, pero el puño de fuego no llega a alcanzar al tipo de la sombra. Esto se debe a que el brazo que bajó el hombre de la sombra fue detenido por el látigo de *Whip*.

K': *¡Ncht! Eso sobraba...*

Whip: *Lo siento K', pero creo que debemos evitar una lucha insignificante. Vamos, ahora cuéntame.*

En el centro de una habitación dónde la luz de la luna entra por la ventana, los 3 habían atado al hombre de la sombra en una silla, al que conocían perfectamente, con su típico estilo de pelo. Se llamaba *Lin*.

Whip: *¿Cuál es el objetivo por el que nos has seguido? ¿Es por esto?*

Whip le muestra una foto. *Lin* se mostraba confuso.

Whip: *Tal y como imaginaba. Seguramente nos seguías porque sabías que tarde o temprano nos encontraríamos con este tipo.*

Lin: .....

Whip: *Mmmm... Hablas poco... Pero está bien... ¿Qué te parece, K'? ¿Participamos en el torneo incluyendo a Lin como miembro del equipo?*

K': *Haz lo que quieras.*

Maxima: *¡Eh! ¡Eh! ¡K'! ¡Whip! ¿Estáis seguros? ¡No sabemos si nos puede atacar a traición!*

Maxima se precipita y trata de oponerse a la idea. Responde *Lin* en voz baja.

Lin: *Si tu nivel es tan bajo, ni pienses que aceptaré.*

Maxima: *¡Pshé! ¡Qué tipo más asqueroso! Pero si K' y Whip están de acuerdo, a mí me da igual. Bueno, ya que nos conocemos, ¿Qué tal si chocamos las manos...?*

Y cuando *Maxima* se volvió hacia *Lin*, ya no estaba.

Maxima: *¡Qué tío! ¡Saludarse es lo mínimo que hay que hacer!*

Whip: *Da igual, Maxima. Si Lin se convierte en nuestro compañero de equipo el torneo será cosa fácil, ¿Verdad, K'?*

K': .....

Él, sin responder, abandona el lugar. *K'* estaba solo contemplando el anochecido cielo. "*Mi pasado... Mi futuro...*" Es lo que estaba pensando. "*Los que me han robado... NESTS... El origen de mi poder... Krizalid... Zero... El poder al que me enfrento... Kula...*".

Maxima: *Parece que K' se queda pensando durante mucho tiempo.*

Whip: *Ya, pero tenemos que acabar con esto por aquellas personas que fueron sacrificadas...*

Maxima: *Es cierto... Y también por mí... Debemos aplastar a los del NESTS.*

Whip: *...así es.*

Los dos miraron el cielo anochecido. La luz de numerosas estrellas caían sobre los tres.

INTRODUCCIÓN A KOF2001 DE: NESTS TEAM.

Voz: *¡Ha! ¡Esto me parece una solemne estupidez!*

En una habitación oscura, habló un hombre sentado en una mesa

situada en el centro. Alrededor de la mesa había dos mujeres.

Voz: *¿Por qué?*

Respondió la mujer que tenía un peinado recogido de una forma muy característica.

Voz del hombre: *En la lucha anterior salieron todas las copias, ¿No? Entonces, ¡Ya hemos acabado con él! ¿No es así, señorita Foxy?*

Foxy: *Por eso mismo, quiero que el original desaparezca... Kyo Kusanagi es una molestia para la compañía.*

Voz del hombre: *¡Hum...! Da igual... Pero... ¿¡Dónde está el tipo al que le ha sido implantado ese poder!? ¿¡Qué ha pasado con K'!? ¡Se ha salido con la suya y ha huido! ¿¡Verdad!? ¿Por qué tengo que ir limpiando el culo y cubriendo los errores de los anteriores? ¿Eh, "señores jefes"?*

Voz mujer 2: *¡Te estás pasando, K9999!*

Dijo la otra mujer alta, que estaba con los brazos cruzados.

Foxy: *Da igual, Diana. A partir de ahora vamos a ser compañeros formando un equipo, ¿Verdad?*

K9999: *¡Pshé! Da igual. Entonces nos veremos en el lugar de celebración del torneo. Ambos tenemos el trabajo amontonado.*

Foxy: *Muy bien, de acuerdo. Entonces nos veremos en el torneo.*

K9999 no respondió a *Foxy* y salió de la habitación cerrando la puerta con un fuerte golpe.

Voz: *¿Qué tal fue?*

Preguntó la sombra que esperaba en el rellano de las escaleras a *K9999*, quien subía los escalones dando fuertes pisadas.

K9999: *¡Bah! Esos tipos nos están subestimando.*

El contraluz de la escalera impide ver claramente la cara de la persona en la sombra. Pero por la silueta se veía que se trataba de una mujer con un cuerpo flexible.

Voz de la mujer: *Seguro que no. Piensas demasiado, K9999.*

K9999 seguía hablando a gritos sin escuchar lo que la mujer decía.

K9999: *¡Ja! ¡¡Me estás comparando a mí con K'!! ¡¡Escúchame, Angel!! ¡¿Con ese fracasado?!*

Angel: *Eres el número 1 del mundo, K9999. K' no sería tu rival, en eso estoy contigo.*

K9999: *¡¡Cállate!!*

La voz de *K9999* suena con eco por todo el pasillo.

K9999: *¡¡No me gusta!! ¡¡No me gusta nada!! ¡¡No me gusta nada!! A ese tipo... a K'... ¡¡Le aplastaré con mis propias manos!!*

Gritando sin mirar a *Angel*, *K9999* sube las escaleras a toda velocidad.

Angel: *¡Eh! ¡Espérame, K9999!*

Sorprendida, *Angel* le sigue.

En la habitación oscura seguían las dos mujeres que discutieron con *K9999*.

Diana: *¡Hum! Un miembro problemático...*

Foxy: *Ya ves...*

Diana: *Mejor que andes con cuidado, Foxy. Dejando aparte a Angel, K9999 no es normal. Parece que a él le da igual todo, incluso las cosas de la compañía.*

Foxy: *Así es, pero su gran poder está asegurado. Tanto como que compite por el puesto número 1 dentro de la compañía. Si puedo manejarle teniendo un poco de cuidado sería una adquisición muy barata...*

Diana: *Lo siento, esta vez a mí no me han dado la orden oficial para participar en el torneo... Por eso, cuida de ella.*

Foxy: *Lo se, Diana. Deja a Kula en mis manos.*

Las dos permanecieron calladas durante un tiempo.

La ceremonia del nuevo torneo, la misión, *Kula*... En esta misión se veía que había una intención diferente a las habituales de la compañía *NESTS*. Pero la orden es firme. También existe la lealtad hacia la compañía. Ambas se miran como si se comunicasen. El silencio permanecía. Las dos se quedaban frente a frente sin mediar palabra, pero aun así, se saludan con la mirada y, cada una por su lado, abandonan el lugar.

"Sueño... sueño que me estoy cayendo a la Tierra... ¿Voy a morir? Pero extrañamente no tengo miedo a la muerte... Estoy siendo protegida por alguien... Sí... Esto es...!!"

Voz: *¡Candyyyyyyy!*

"Ahí desperté. Se desprendían lágrimas de los ojos."

¿Cuánto tiempo habrá pasado desde entonces? Ella se acercó a la ventana sin quitarse las lagrimas. Le

cegaba la luz que entraba a través de la cortina. Seguir viva y seguir viendo la luz del día... es todo gracias a *Candy*. Ella piensa así. Es cierto que si regresa a la compañía puede volver a encontrarse con *Candy*. En esta misión también *Candy* dará su apoyo. Pero esa no es la misma *Candy* de aquella vez.

"*Robots... Pueden reconstruirse tantas veces como quieran. Yo soy un ser vivo. Algún día moriré, pero... últimamente pienso... ¿quizá a mí también puedan llegar a reconstruirme? Yo, que no tengo memoria de mi pasado, ¿Sería realmente humana ?*"

Ella refleja su cuerpo en el espejo de su habitación.

"*Yo... ¿Quién soy realmente? Quizá no tenga tantas diferencias respecto a un robot...*"

Le empezaron a entrar esas ideas en la cabeza y comenzó a sentirse mal. Entonces, dejó de darle vueltas a la cabeza.

"*Dejando a un lado todo eso... Existen tipos asquerosos. El traidor de la compañía que utiliza el fuego. ¡¡Ese tipo!! Algo de él me atrae. Tendrá alguna relación conmigo? No es que fuese algo de la compañía... sino una existencia más cercana...*"

Voz: *Seguro que no.*

Ella dejó caer su cuerpo sobre la cama.

"*Voy a dejar de pensar en eso. Me siento mal...*"

Voz: *¡Aaaaaih! ¡A ver si hay algo bueno!*

No es que las cosas cambiasen por hablar, pero su deseo pareció llegar al cielo.

¡Tipitiiiiiii! ¡Tipitiiiiiiii!

Sonó el teléfono.

Voz: *¡Ah! ¡Una llamada de Diana!*

Kula, rápidamente, cogió el teléfono.

INTRODUCCIÓN A KOF2001 DE: JAPAN TEAM.

Voz: *¡Huh!*

¡Pum!

El hombre que destacaba por su altura de los demás del dojo acaba de tirar al suelo al representante de Judo japonés para las olimpiadas.

Voz: *Por hoy, hasta aquí.*

Voz 2: *Muchas gracias.*

El hombre grande se quita su dougi y se limpia el sudor que desprende su cuerpo, parecido a una roca. Justo en ese momento...

Voz: *¡Eh, Cuánto tiempo, Daimon!*

Daimon: *Pero si es Benimaru...*

Benimaru: *Es mucho trabajo ser entrenador... ¿O eras director?*

Los dos salen del dojo, se sientan en un banco y comienzan a charlar.

Daimon: *No parece que hayan venido para hablar sobre nuestro pasado.*

Benimaru: *Bueno... En realidad es que me ha llegado esto...*

Benimaru sacó un sobre.

Daimon: *Esto es... una invitación al torneo King of Fighters...*

Benimaru: *Así es. Te lo diré claramente, Daimon. Quiero que tú también participes.*

Después de un corto silencio, *Daimon* abre la boca.

Daimon: *Benimaru... Es que, yo...*

Benimaru: *Lo entiendo... es por Kyo, ¿Verdad?*

Daimon: *Aha...*

Benimaru: *Entonces, qué tal si te digo que Kyo también sale al torneo?*

Daimon: *¿Kyo en el torneo? ¿Has podido contactar con él?*

Benimaru: *Así es. Sólo he podido contactar con él por teléfono, pero parece que está en Japón. Esta vez participará en el torneo oficialmente.*

Daimon: *Hummm...*

Benimaru: *¿Volveremos a formar el equipo, Daimon?*

Daimon: *...Benimaru, guíame.*

Benimaru: *¡Así se hace!*

En el banco de un parque donde ilumina la luz de la luna, Shingo permanecía sentado bastante nervioso.

Shingo: *Kusanagi-san, no tenemos por qué quedar en un sitio como este...*

Sinceramente, *Shingo* tenía algo de miedo. A su alrededor no existía presencia de persona alguna. Estaba solo en un parque en la madrugada...

Shingo: *¡Ah! ¡Vaya! Ya se han pasado las 12... ¿Vendrá realmente Kusanagi-san...?*

Murmulló mirando hacia la luna.

Justo en ese momento sintió la presencia de alguien a sus espaldas. Mira hacia detrás.

Shingo: ...Bah! Habrá sido mi imaginación...

Voz: *¡Shingo!*

Shingo: *¡Uuwaah!*

Alguien pronuncia su nombre y *Shingo* mira hacia adelante de forma precipitada. Allí estaba el hombre que tantas ganas tenía *Shingo* de encontrar.

Shingo: *¡Kusanagi-saaaaan!*

Kyo aparta a *Shingo*, que intentó abrazarle de la alegría, usando un sólo brazo. *Shingo* del impulso que había tomado fue a parar al suelo. El emotivo reencuentro acabó ahí. *Kyo*, viendo que *Shingo* se levantaba con la mano tapándose la nariz, le dijo sonriendo...

Kyo: *...vaya, no has cambiado nada, ¿Eh?*

Shingo: *¡Ayayaih! Y tú tampoco, Kusanagi-san. ¿Qué has estado haciendo hasta ahora? He estado muy preocupado.*

Kyo: *Bueno, muchas cosas. En fin, Shingo, ¿Y Benimaru?*

Shingo: *Sí, Benimaru-san debería estar a punto de llegar... ¡Ah! ¡Por ahí viene!*

Benimaru se acerca andando con el reflejo de la luz de la luna en sus rubios pelos, y tras él viene un hombre grande.

Kyo: *Ese es...*

Kyo se sorprendió.

Benimaru: *Kyo, cuánto tiempo. Como regalo de tu regreso traigo a Daimon conmigo.*

Kyo: *Benimaru... Daimon...*

Daimon: *Cuánto tiempo, Kyo. Parece que te han sucedido muchas cosas...*

Kyo: *Bueno...*

Benimaru: *¡Eeeeih! ¡Dejad esas caras serias los dos! Antes que nada, Kyo, tengo un mensaje para ti. ¿A que no te has pasado a visitar a Yuki? Está muy preocupada...*

Kyo: *¿Yuki? ¡Aaaah...! Es cierto. Cuando termine con esto...*

Benimaru: *Vaya... ¿Pero por qué tú...? Bueno, da lo mismo. Y en fin... este alumno tuyo, mientras tú no estabas me he estado ocupando de él. Si te digo la verdad, algo ha mejorado desde entonces.*

Shingo: *¿Sólo algo, Benimaru-san? Eso es muy cruel...*

Todos se empezaron a reír de eso, pero pronto el ambiente cambió.

Benimaru: *Kyo... ¿Lo notas?*

Kyo: *Sí... Parece que nos han rodeado... 3... 4... 5... hay más aún.*

Daimon: *¡Humm!*

Kyo, *Benimaru* y *Daimon*, a diferencia del estado tranquilo que tenían un momento antes, de pronto parecían estar aumentando su energía de combate. Únicamente *Shingo* se precipitaba sin saber lo que estaba pasando.

Shingo: *O... oíd... ¿Qué os pasa?*

Kyo se colocó sus guantes y gritó.

Kyo: *¿Qué tal si nos damos de hostias con ellos? ¿Eh, Benimaru, Daimon?*

Benimaru: *¡Sí! ¡Como el equipo japonés!*

Daimon: *¡De acuerdo!*

Kyo, *Benimaru* y *Daimon*, los 3 juntos salieron corriendo hacia la oscuridad.

Shingo: *¡Uuaaaah! ¡No me dejéis aquí solooooooo...!*

INTRODUCCIÓN A KOF2001 DE: IORI TEAM.

Le lleva siguiendo mucho tiempo, pero eso le daba igual. "*Si viene a por mí, simplemente le aplastaré...*".

Voz: ¡Humm...! ¡Que increíble energía...! Es normal que Benimaru le vigile.

El hombre ya sabía que quien le perseguía se percató de que le habían descubierto, porque el tipo pelirrojo que le seguía poco a poco se iba apartando hacia una calle en la que había menos personas. El pelirrojo se dio la vuelta al llegar a un callejón en el que la luz del día no entraba.

Pelirrojo: *¿Qué quieres...?*

Cuando escuchó la voz del pelirrojo, a él (*Seth*) se le cruzó en la mente la palabra "oscuridad". La oscuridad, lo que los humanos temen y odian desde sus orígenes. Pero este hombre pelirrojo parecía ser la propia oscuridad. Sintiendo que se le secaba la boca, *Seth* le habló.

Seth: *¿Eres Iori... Yagami, verdad? Te he estado buscando durante mucho tiempo...*

El espacio alrededor de *Yagami* parecía ondularse por la energía que

el hombre pelirrojo desprendía.

Iori: *...Quién eres?*

Seth: *Perdón, no me había presentado. Me llamo Seth. Encantado...*

Iori: *...Me da igual tu nombre. ¿Qué quieres?*

Seth: *Eres poco simpático, Yagami-kun. ¿Sabes que estás invitado al nuevo King of Fighters?*

Iori: *...Entonces, ¿Qué?*

La distorsión del espacio a su alrededor aumentaba cada vez más. *Seth* en realidad se sentía presionado, pero continuó sus palabras.

Seth: *Entonces, ¿Qué te parece si te digo que en este torneo participa Kyo Kusanagi?*

Iori: *¿¡Kusanagi!?*

La cara de *Yagami* cambió totalmente, y a su vez la distorsión siguió expandiéndose. Si se tratase de una persona normal, sólo por el hecho de exponerse a la emisión de esta energía maligna podría haber perdido la vida.

Seth (pensando): *Esto es el poder de Iori...*

Seth: *...¿Sabías que...tú vas a participar formando un equipo conmigo?*

Iori: *...Contigo...?*

Seth: *Así es. Hay otros dos más... ¿Qué te parece?*

Iori: *...Podría salir con vosotros al torneo... pero...*

Seth: *¿Pero qué?*

Iori: Si me estorbas te aplastaré en ese mismo instante.

La corriente de energía dispersada por el cuerpo de *Yagami* se abalanzó sobre *Seth* como un viento azotador, y *Seth* sin querer cae y se apoya con una rodilla en el suelo. Un momento después mira hacia adelante y allí ya no estaba *Yagami*. *Seth* se levanta, gira su cuello dos o tres veces mirando a su alrededor y murmura...

Seth: *...vaya, vaya. ¿Ese tipo es humano?*

Cambio de escena. Se escucha la voz feliz de las personas disfrutando en la orilla. Parecía que la piscina cubierta estaba repleta de personas. Ante los ojos de la mujer que hablaba por el teléfono móvil había un paisaje muy distante de la lucha.

Mujer: *¿Ah, sí? Entendido. Nosotros también tenemos previsto encontrarnos con él. Hasta luego...*

Ella apaga el móvil y se tumba en la tumbona.

Mujer: *¡Oh, qué a gusto...!*

Ella estiró su increíble cuerpo y los hombres, atraídos por su físico, se amontonaban a su alrededor, algo que al parecer a la mujer no le importaba. Las miradas de esos hombres y sus invitaciones eran totalmente ignoradas.

Voz: *¡Wau! ¡Qué visión tan gratificante!*

Entre esos hombres había un tipo que se dirigía a ella a viva voz. Los demás pensaron que con ese ímpetu sería quien de entre todos se saliese con la suya, y al ver que tenía un parche y una gran constitución física abandonaron su intento de conquistarla.

Hombre: *Tienes mucho éxito, como siempre.*

Mujer: *Vaya, Ramón, ¿Ya llegaste?*

Ella se levanta, se sienta una silla y se bebe el zumo que tenía en un vaso.

Ramón: *Hombre, si me llama Miss Vanessa... Ya que nos conocemos desde el torneo anterior.*

Vanessa: *Me alegro de que me digas eso. Bueno, acabas de llegar, pero te diré que ya hemos decidido el último miembro para este torneo.*

Ramón: *Aaah... ¿Y quién será?*

Vanessa: *Iori Yagami.*

Al oír el nombre de *Yagami*, *Ramón* pone una cara amarga.

Ramón: *Ese es... un tipo importante... ¿Crees que podremos controlarle?*

Vanessa: *Algo haremos... Además, si es él, como potencia de grupo es más que suficiente.*

Ella, tras decir eso, llena el vaso de zumo y se vuelve hacia *Ramón*.

Ramón: *Bueno, a mí me da igual...*

Ramón intentó coger el vaso.

Ramón: *...y qué hora es ya...? ¡Uih, vaya! ¡Va a comenzar la entrevista! Entonces, nos vemos en el torneo...*

Así, *Ramón*, sin recibir el zumo se fue a toda prisa.

Vanessa: *Vaya, qué tipo más impaciente... Bueno, da igual. Parece que esto va a ser divertido...*

Ella se bebe el zumo de un trago y abandona el lugar.

INTRODUCCIÓN A KOF2001 DE: RYUKO TEAM.

Una fuerte energía llenaba el dojo. *Ryou Sakazaki* y su hermana *Yuri* estaban llevando acabo el entrenamiento de la mañana. El puñetazo de *Ryou* hace temblar el aire y la patada ascendente de *Yuri* hace un fuerte ruido. Al rato el entrenamiento acaba. Se distancian el uno del otro y se saludan con una reverencia.

Ryou: *Has mejorado, Yuri.*

Yuri: *Por supuesto. ¿Cuántas veces crees que he participado en KOF?*

Ryou: *Es cierto... Bueno, ¿Qué tal si desayunamos?*

Yuri: *De acuerdo... ¡Vaya, Robert-san!*

Apareció *Robert García*, que a esas horas es raro de ver por el dojo.

Ryou: *¿Qué te ha pasado, Robert? No te veo con buena cara...*

Robert: *...estoy en peligro. Realmente estoy en peligro...*

Robert, tras murmurar eso cae sentado en el sitio donde estaba.

Ryou: *¡Yuri! ¡Agua! ¡Trae agua! ¡Robert! ¿¡Qué te pasa!? ¿Estás bien?*

Ryou acerca la oreja a la boca de *Robert*, pues este murmura algo en voz baja.

Takuma: *¡Ryou! ¿Qué es ese jaleo que estás formando tan temprano? ¿Umm...?¡Robert! ¿Qué ha pasado?*

Takuma, que acaba de llegar al dojo, al igual que *Ryou* se sienta junto a *Robert*.

Robert: *...maestro, es una venta...*

Robert habló con una voz tan baja que casi no se escuchaba. Dentro del dojo había un ambiente serio. Los 3 dejaron que *Robert* se tumbase en la habitación del fondo, acercaron las cabezas entre sí y hablaron.

Ryou: *Robert parecía fastidiado.*

Yuri: *Decía algo de que se vendieron las acciones de su fundación... no se qué de los derechos de desarrollo...*

Takuma: *¡De todas formas...!*

Yuri: *¡Sshishh! ¡Papá! ¡Que hablas muy alto y le vas a despertar!*

Takuma, que fue reprochado por *Yuri*, baja el tono de voz y habla.

Takuma: *De todas formas el problema de Robert es también nuestro problema, o sea, que es un problema del kyokugenryu.*

Yuri y Ryou: *¿¡Eh!?*

Ryou, que conoce poco sobre los problemas sociales, no podía entender la teoría que comenta *Takuma. Takuma*, sin hacer caso a *Ryou*, sigue con su teoría.

Takuma: *...y para salir del problema necesitaremos dinero. Eso es.*

Yuri: *...pero papá, no tenemos tanto dinero en nuestra casa.*

Takuma: *¡Pues mira esto!*

Takuma sonríe y saca cuatro sobres de su dougi.

Ryou y Yuri: *¿Uh?*

Takuma: *¡Nosotros participaremos en el KOF y seremos campeones!*

Ryou: *¿KOF? ¿Qué quieres decir, padre?*

Takuma: *¿Has olvidado, Ryou, que a los equipos ganadores de KOF le regalan una gran suma de dinero? Además el KOF de este año es a nivel mundial, y la cantidad del premio seguramente será muy distinta a la ofrecida hasta ahora.*

Ryou: *¡Claro! ¡Ya entiendo, padre! Quieres decir que si quedamos campeones salvaremos tanto a Robert como a nuestro dojo, ¿No?*

Takuma: *¡Así es!*

Yuri: *...pero si Robert sigue así, será difícil ganar el torneo. ¡Uih! ¡Robert-san!*

Allí estaba de pie *Robert*, que parecía estar emocionado y con la cara roja. Sin responder a la voz de *Yuri*, *Robert* se sentó ante *Takuma* y sin mediar palabra le cogió las manos al maestro.

Robert: *Tal y como pensaba, con quien podía contar realmente era con mi maestro. ¡Vamonos todos al KOF!*

Takuma: *¡Oh, Robert! ¡Bien dicho! ¡Si está decidido lo mejor es darnos prisa! ¡Cada uno, preparaos rápido!*

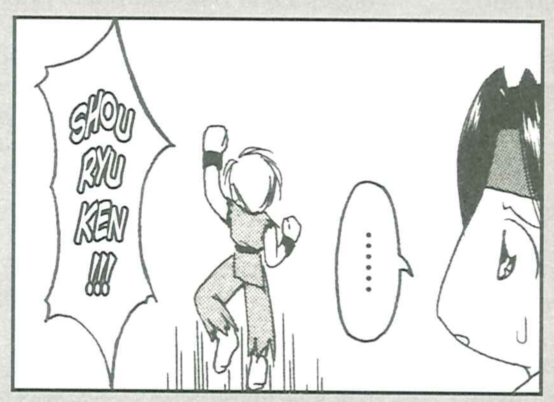
Todos: *¡Ooos!*

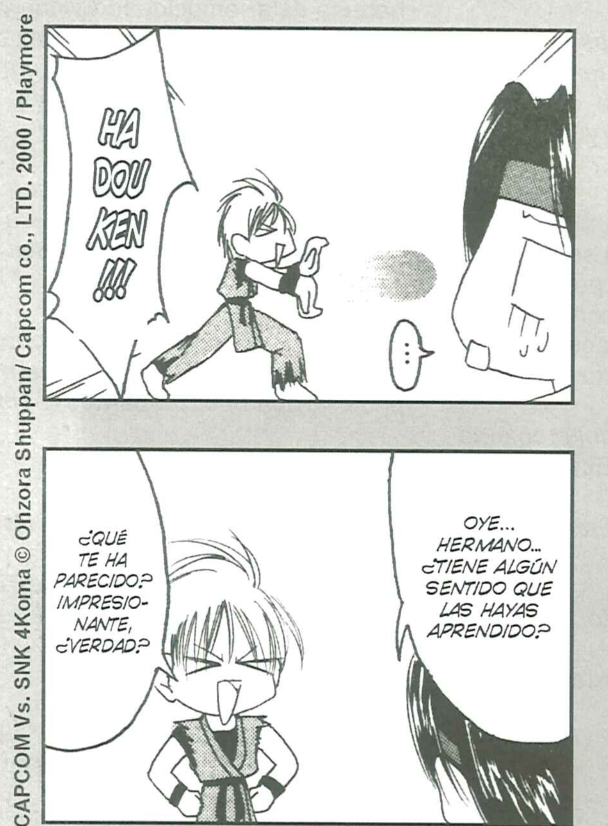
Tanto *Takuma*, como *Robert* y *Ryou* estaban muy motivados, pero a *Yuri* se le cruzó una idea en la cabeza. "*¿En este torneo también pagaría Robert todos los gastos de transporte y hoteles...?*".

PRÓXIMO NÚMERO: PSYCHO SOLD., IKARI, KOREAN, GAROU & WOMAN.

LAS NUEVAS TÉCNICAS DE RYO



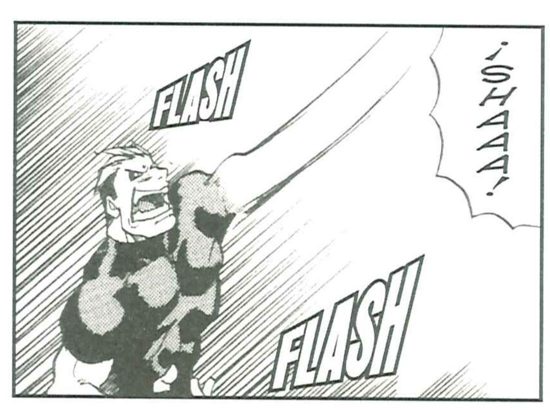


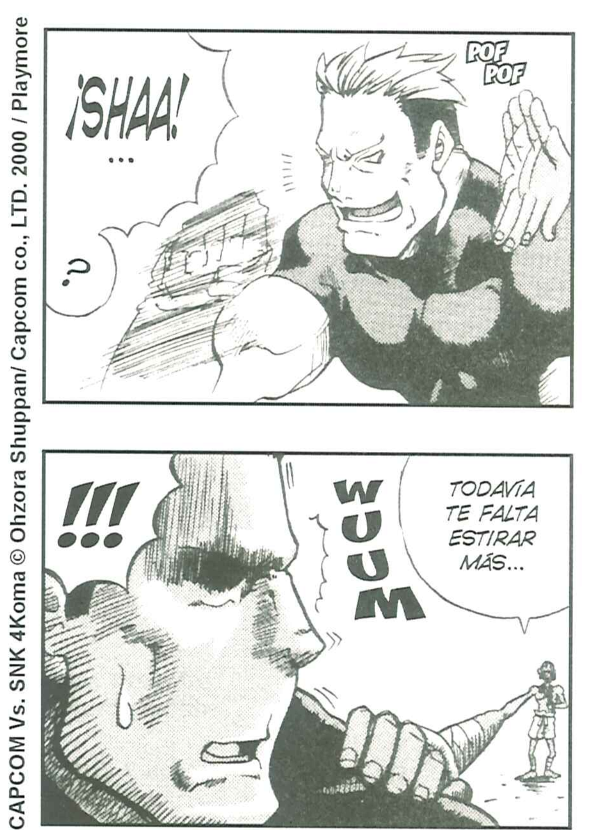


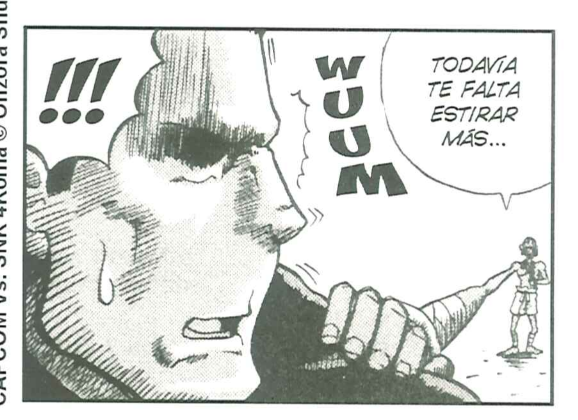


¡BRAZO AL MÁXIMO!







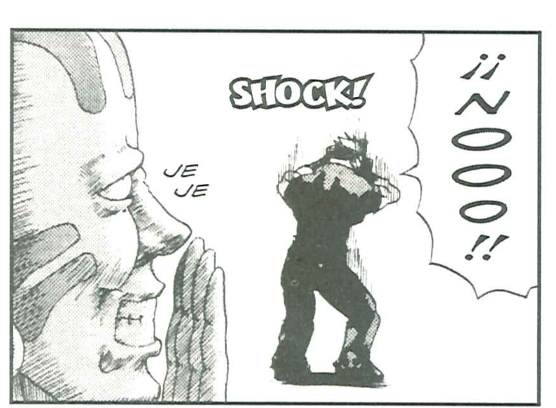


¡OBSESIÓN AL MÁXIMO!









APROVECHAR LA OPORTUNIDAD...



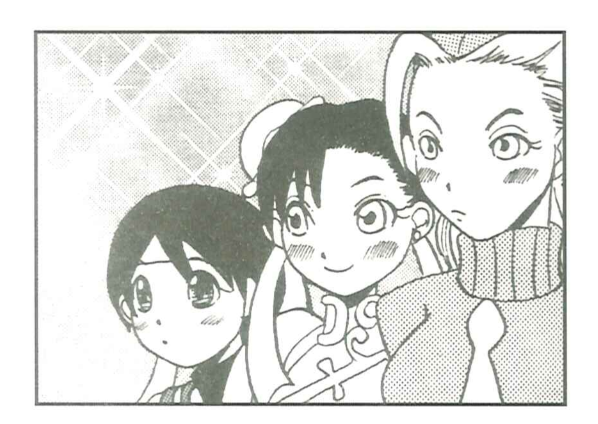


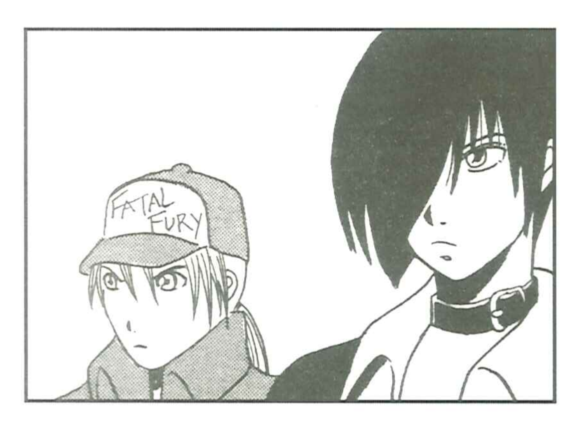


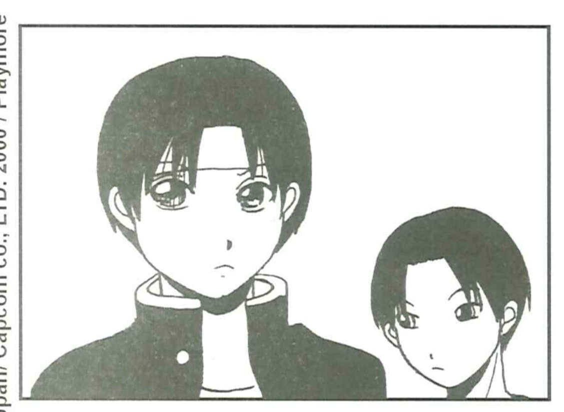


CAPCOM Vs. SNK 4Koma © Ohzora Shuppan/ Capcom co., LTD. 2000 / Playmore

UNA CITA EN GRUPO

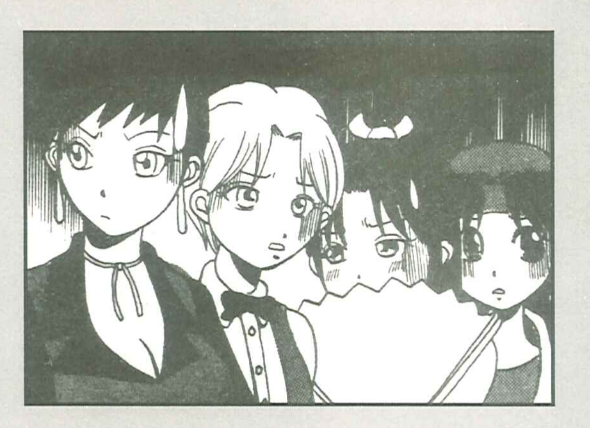


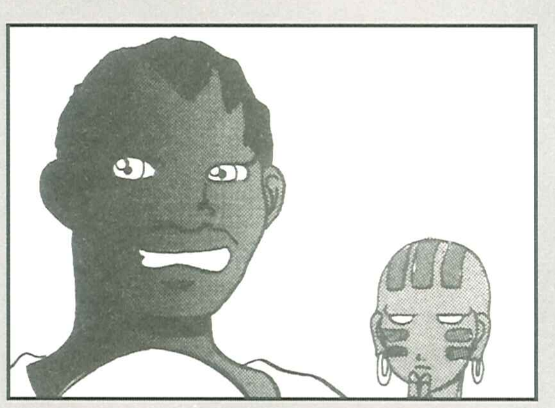


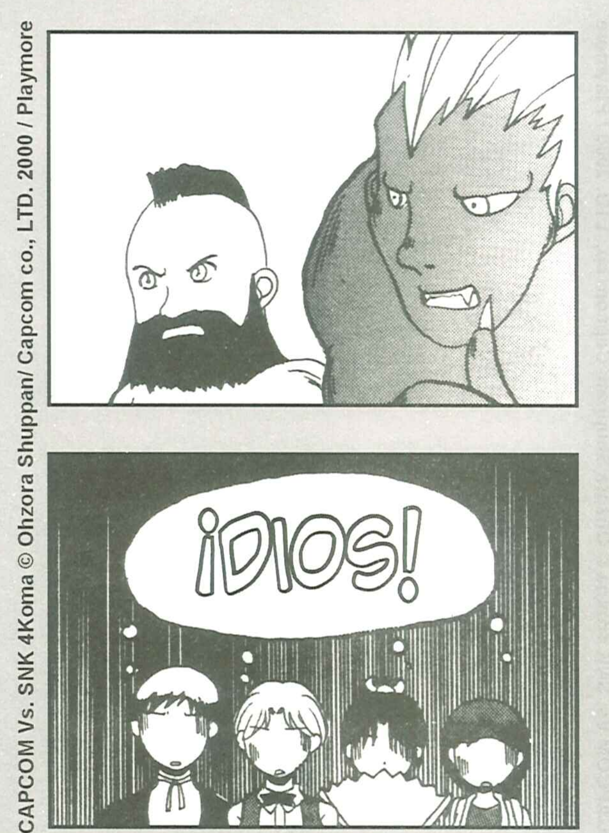




UNA CITA EN GRUPO (2)







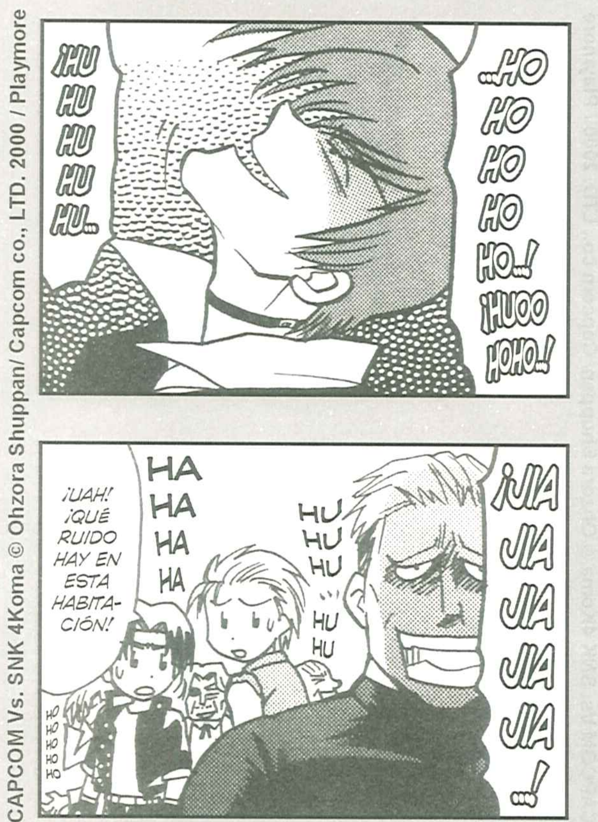


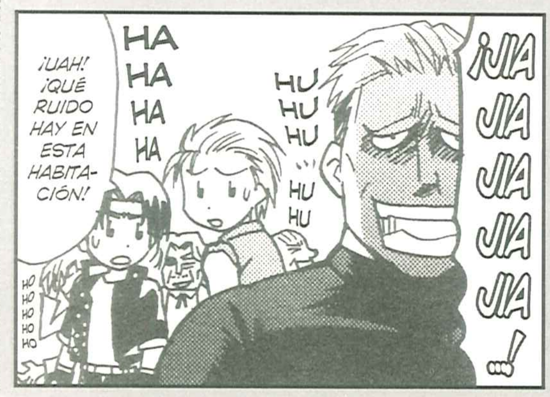
CAPCOM Vs. SNK 4Koma © Ohzora Shuppan/ Capcom co., LTD. 2000 / Playmore

VESTUARIO DE SNK (CHICOS)







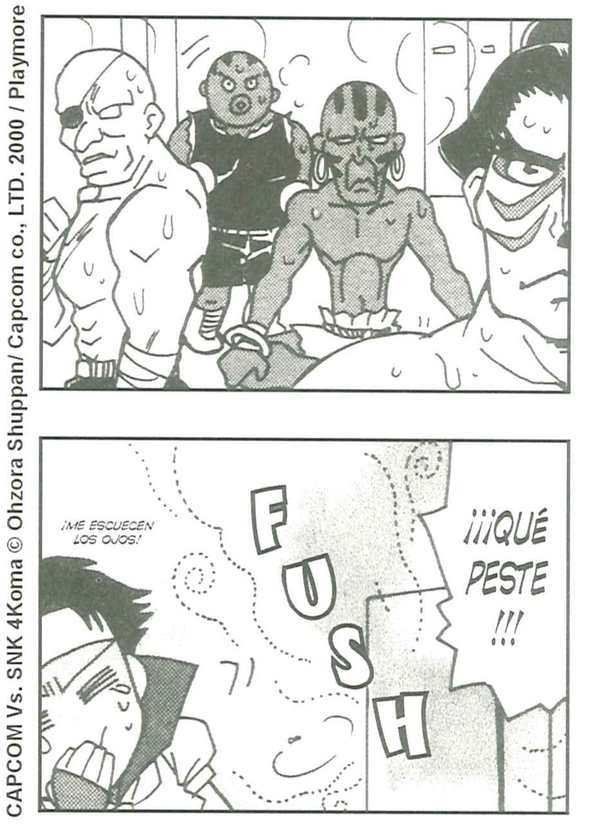


VESTUARIO CAPCOM (CHICOS)



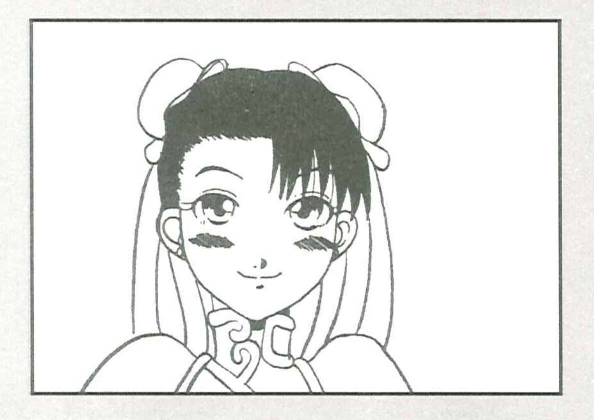


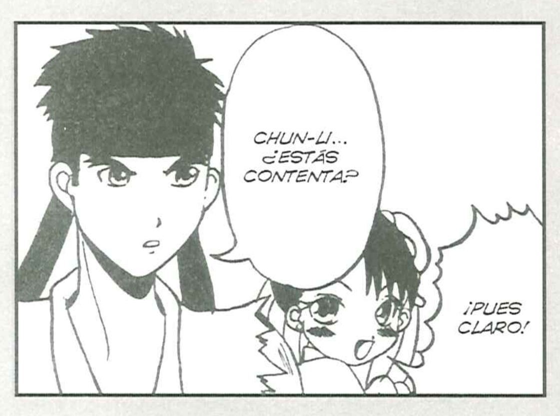




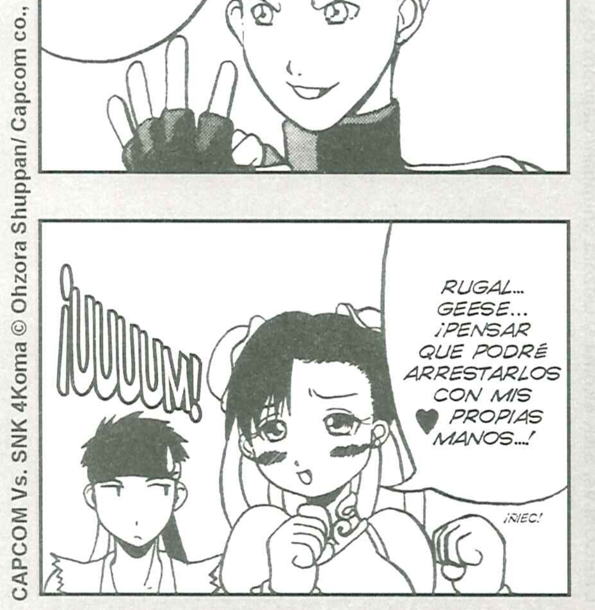
CAPCOM Vs. SNK 4Koma © Ohzora Shuppan/ Capcom co., LTD. 2000 / Playmore

ALGO CONTENTA

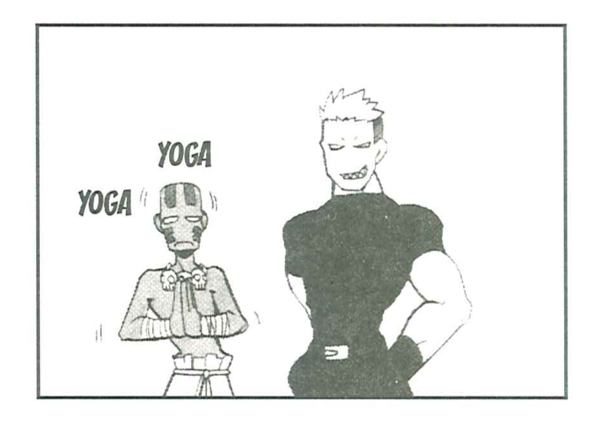


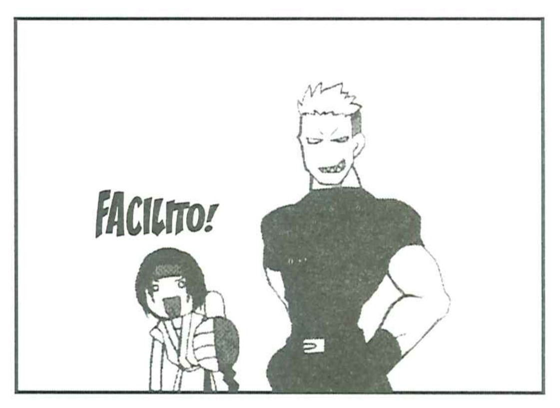


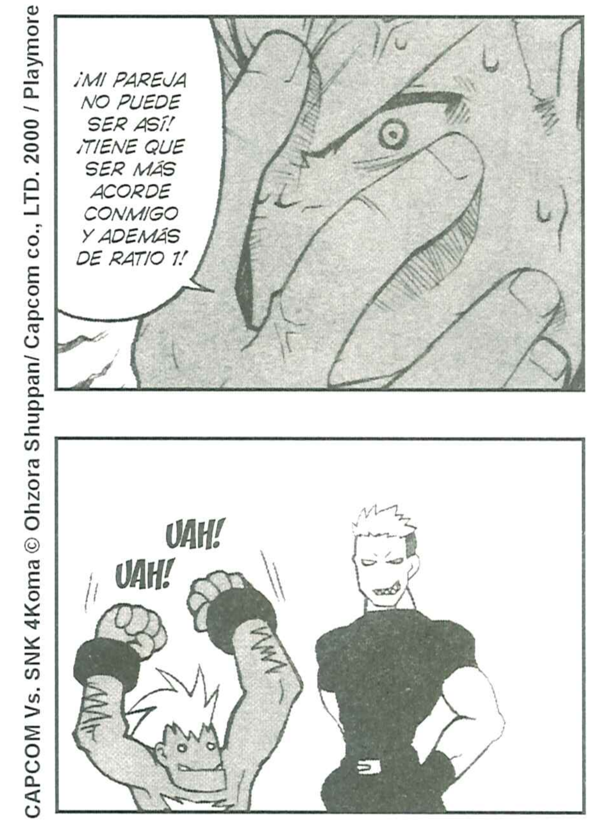


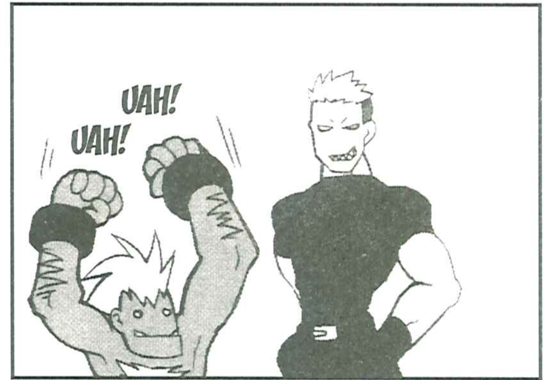


RATIO 3





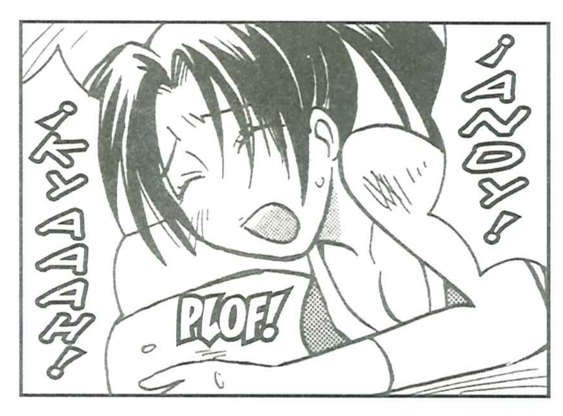


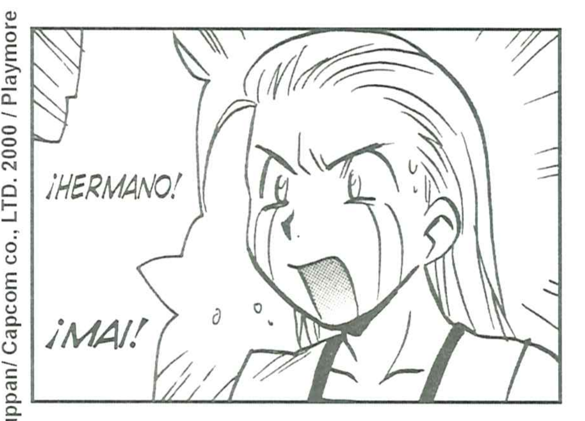


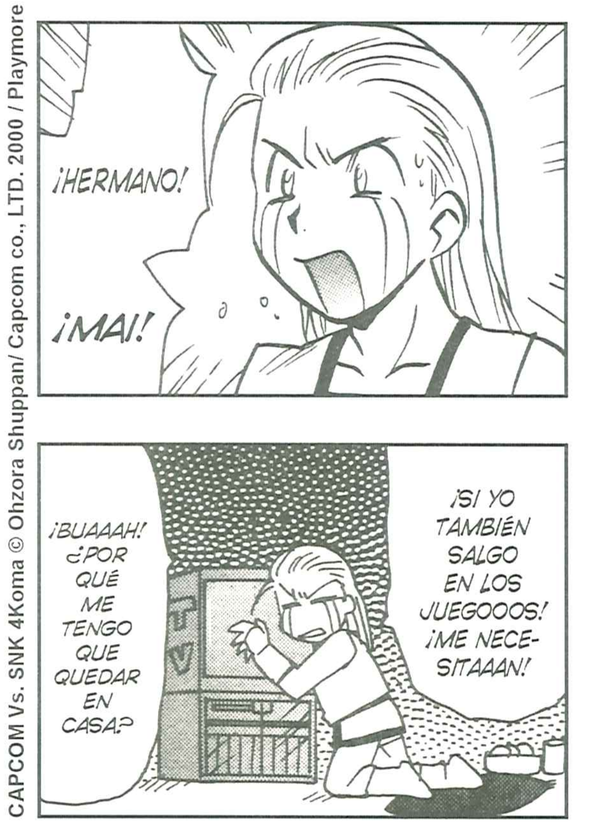
CAPCOM Vs. SNK 4Koma © Ohzora Shuppan/ Capcom co., LTD. 2000 / Playmore

MIENTRAS, ANDY...





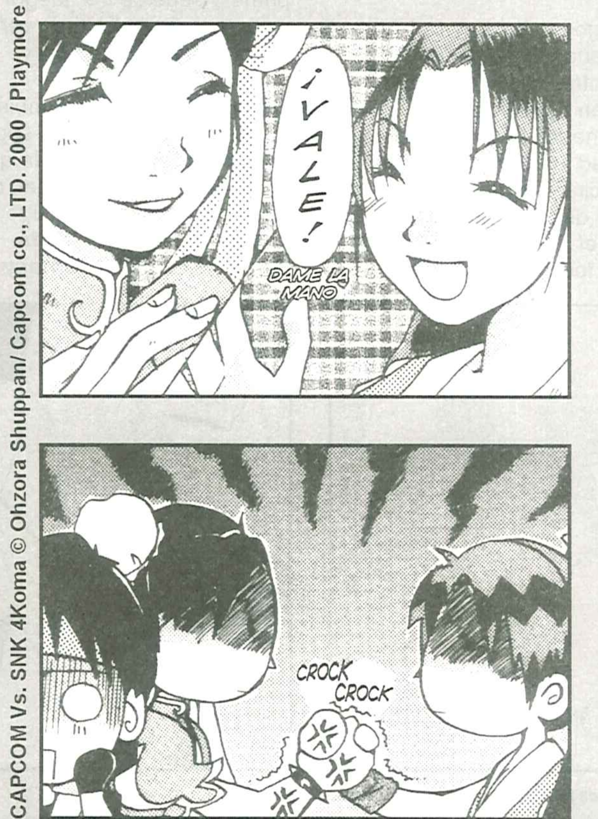


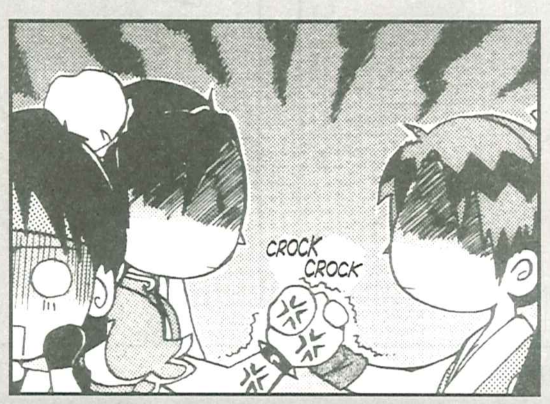


COMO BUENAS AMIGAS









FRIKILANDIA

EL PUNTO DE REUNIÓN DE LOS OTAKUS Y FRIKIS

¿Cómo va eso, *frikis*? Este mes me ha quedado poquillo espacio para el correo, pero al menos responderé a las cartas que pueda. Eso sí, veo que no estáis muy motivados para escribir (aunque sí para dibujar). Sea como sea, no nos dejéis olvidados, ¿eh? ^_~

Empiezo contestando a **Antonio Rodríguez**, que nos mandó un *e-mail* preguntando qué juegos existen sobre la serie de animación ***Saint Seiya*** (***Caballeros del Zodíaco***). Pues bien, si no me equivoco hay 2 entregas para la **Nintendo** *8bits* y otras tantas para **GameBoy**.


Pantalla de "Saint Seiya Ougon Densetsu Kanketsuhen" de NES

¿Juegos de lucha? No, no hay, aunque se puede encontrar una edición de **Mugen** realizada por aficionados italianos de una calidad increible. ¡¡Podía espabilar **Capcom** y hacer un juego de ***Saint Seiya*** al estilo ***Marvel Vs. Capcom 2***!! ¿No sería todo un éxito?

Erodo Tak (vía e-mail) es un lector granadino que me pregunta si es cierto que los ***Final Fantasy*** que aparecerán para **GameCube** estarán únicamente basados en la serie de *anime* ***Final Fantasy: Unlimited***. De entrada para **GameCube** no hay ningún ***FF*** anunciado oficialmente, pero es muy posible que efectivamente sea esta la consola escogida para que los juegos de ***FF:U*** vean la luz. Como dices, no hay dos juegos o productos de ***FF*** que se continúen, pero eso es algo que con ***FF:U*** dijeron que cambiaría. De entrada se anunció que ***FF:U*** sería primero serie de *TV*, luego episodios especiales de venta directa en vídeo (*OVAs*) y finalmente una saga de juegos. ¿Sabías que también se preparará una nueva saga de juegos ***FF*** aparte en la que aparecerán los personajes de más éxito de la saga? Algo así como el ***Kingdom Hearts***, pero sólo de ***Final Fantasy***.


Dibujo de Gonzalo Álvarez (Madrid)


Dibujo de Sergio Guerrero (Castellón)



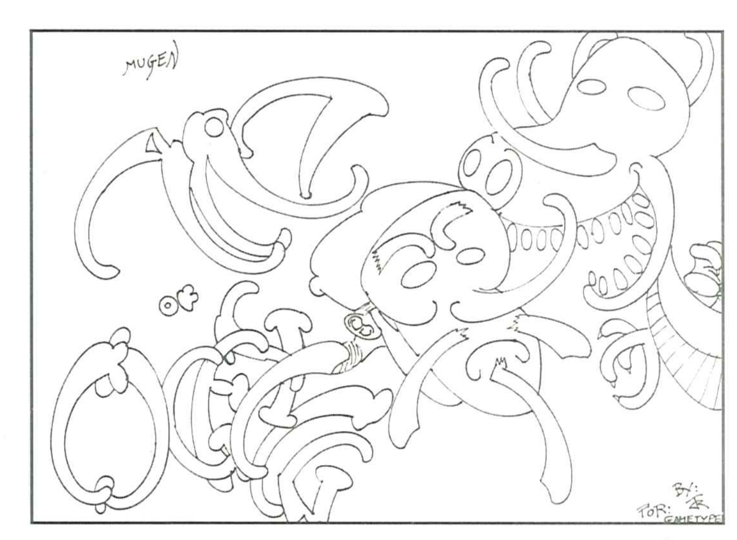
2 dibujos más de Sergio Guerrero (Castellón)


Dibujo de Juan Carlos (Bocaños, Ciudad Real)

¡Sin duda son buenas noticias para todos los ***FFManíacos***!

Hombre, nos pides un dossier de juegos *RPGs* de **Sega** y la mayoría de títulos que comentas son juegos de estrategia... ^_^U. De todos modos es una posibilidad a estudiar. Sobre el nuevo ***Panzer Dragoon*** es posible que hablemos en el próximo número, aunque muchas veces reservamos los comentarios hasta que los juegos han caído en nuestras manos, para dar así una reseña como es debida (en parte este es uno de los motivos por los que muchos juegos se quedan en el tintero o se reseñan tarde, pero mejor tarde y con idea de lo que se habla que soltar paridas sin más).

Pau Mas del Carmen (vía e-mail) me pregunta cómo sacar a *Justice* y *Cliff* en el ***Guilty Gear X*** de **PS2**. Pues siento decirte que no vas a poder sacarlo si lo que tienes es la versión *pal* del juego, porque han traído el juego simple, que es igual a la versión de **Dreamcast** (aunque en velocidad a 50hz) en lugar de haber traído el ***Guilty Gear X Plus***, que es el que tiene a estos dos personajes exclusivos y un *opening* de *anime* que os ofrecimos en el *CD* de hace un par de números. El *arcade* de ***Guilty Gear XX*** ya ha sido instalado en los salones japoneses, pero de aquí a que el juego aparezca conversionado para algún soporte casero aún tardará unos cuantos meses. Por cierto, que algunos veréis en fotos que aparece *Zato-1*, de quien dijimos que no salía porque su doblador había fallecido. En realidad no es *Zato-1*, sino *Eddie*, la sombra oscura que le acompañaba, quien lucha arrastrando el cuerpo inerte de *Zato-1* en busca de un nuevo recipiente.

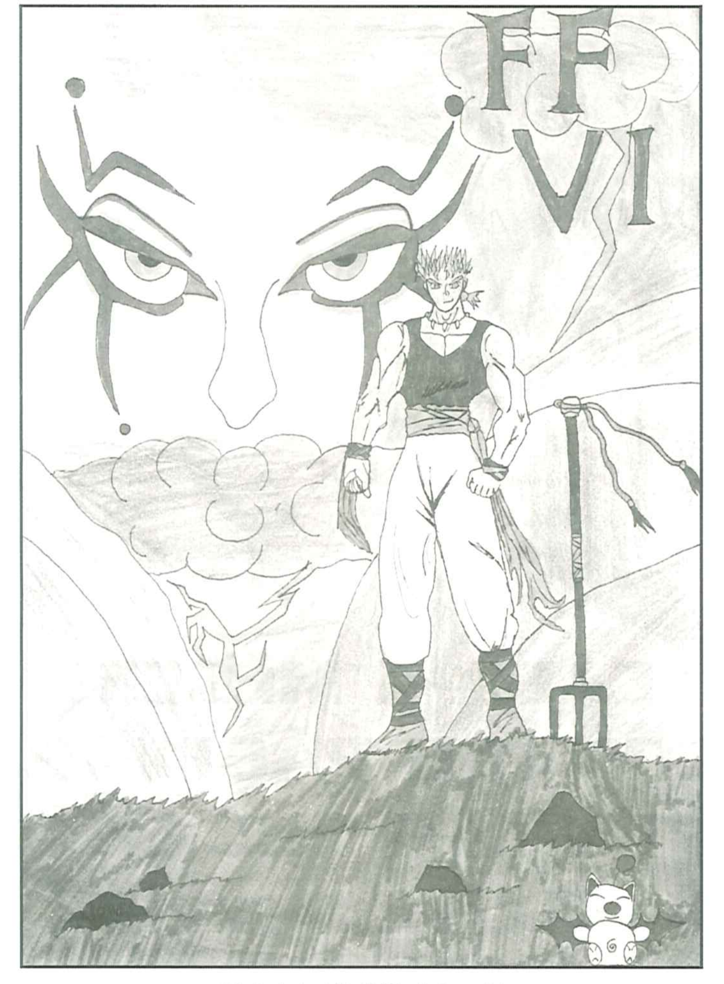


Dibujo de Mr.Karate esquelético junto a dinosaurios totales por Gonzalo Álvarez

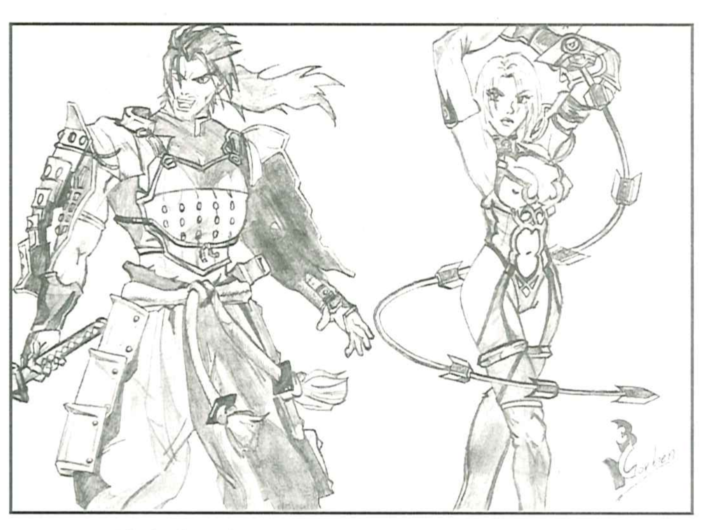
Orochi (vía e-mail) nos escribe dando muestras de estar tan flipado como engañado. En el ***KOF'98*** de **Dreamcast** (***DreamMatch***) no hay ningún equipo oculto especialmente creado para dicha versión (se han quedao contigo), y por supuesto tampoco está oculto *Orochi* (¿quién te suelta todas esas chorreces?). Lo que sí es cierto es que el ***KOF2000*** aterrizará en **Dreamcast** el próximo Agosto, así que a exprimir un poco más la consola de **Sega**.

¡Nos leemos en ***Gametype#8***!

Mr.Karate
gametype@megamultimedia.com



Dibujo de José "Iori" (Motril, Granada)


Dibujo de Carlos Costa Corbelle (Cambados, Pontevedra)



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

GUIA DE CURIOSIDADES

SEGUNDA PARTE

Aquí tenéis la continuación de la guía de Metal Gear Solid 2 que comenzó en el número anterior de Gametype. Esta vez nos hemos centrado en realizar un listado con las llamadas del Soliton Codec especiales y difíciles de oír + algunos buenos consejos para utilizar este importantísimo aparato lo mejor posible. ¡Ah! ¡Y disfrutad de las ilustraciones que acompañan al texto!

Llamadas de *Codec* realizadas por *Snake* o *Raiden* a otros personajes:

Snake => Otacon: Nada más empezar el juego, estando todavía en la parte exterior del barco llamar a *Otacon* un gran número de veces.
Conversación especial: Otacon le dará a *Snake* información totalmente secreta y de la que no se hablará hasta partes muy avanzadas del juego o incluso en partes finales, como datos precisos de los "*Patriots*", lo que *Revolver Ocelot* está tramando o la verdadera identidad de *Emma*.



Snake => Otacon (save data): Llamale para grabar partida cada cierto tiempo.
Conversación especial: Otacon nos irá diciendo unos refranes chinos que previamente *Mei-Ling* le escribió, pero el pobre *Otacon* se equivoca en todos, los lía de mala manera y algunos ni los comprende. Personalmente pienso que son las mejores conversaciones por *Codec* de todo el juego.

Snake => Otacon: Cuando *Snake* esté dentro de una taquilla.
Conversación especial: Otacon le recordará a *Snake* que se conocieron en una situación muy parecida, con la diferencia de que *Snake* no se orina en los pantalones.

Snake => Otacon: Mirar fijamente en primera persona a cualquier de los dos póster de chicas que están en las puertas de las taquillas, estando estas previamente abiertas (no dentro de ellas) y mantenerse en esta postura unos 15 segundos.
Conversación especial: Veremos a *Snake* gimiendo y haciendo gestos raros, por lo que *Otacon* le regañará por "salio" total.



Snake => Otacon: Tener seleccionado en el menú de *items* el medicamento *Pentazemin* y llamar a *Otacon*.
Conversación especial: Otacon informará *Snake* de que esas pastillas le pueden ayudar entre otras cosas a reducir su mareo.

Snake => Otacon: Tras hacer lo anteriormente comentado, tomarse un *Pentazemin* y llamar a *Otacon*.
Conversación especial: Snake le dirá a *Otacon* que se siente mucho mejor y ya no está mareado, pero *Otacon* le dirá que las pastillas no servían exactamente para quitar el mareo, pero como *Snake* estaba convencido de ello le han hecho efecto, demostrandole *Otacon* a *Snake* que la auto estimulación existe (realmente en muchísimos casos así ocurre).

Snake => Otacon: Mirar en primera persona a la pantalla de plasma que emite imágenes del *Metal Gear Ray*.
Conversación especial: Otacon le dará a *Snake* muchísima información sobre el proyecto "*Metal Gear Ray*".

Snake => Otacon: Mirar en primera persona a *Olga* cuando está tumbada después de haberla derrotado.

Conversación especial: Otacon le dirá a *Snake* que *Olga* parece un ángel, pero *Snake* se quejará de que ya está bastante harto de marimachos, refiriéndose a *Meryl*.

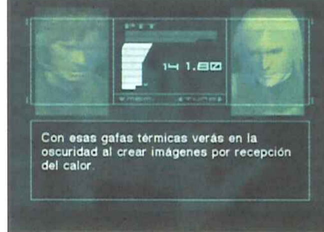
Snake => Otacon: Justo al ver la sombra del muñeco de *Vulcan Raven*.
Conversación especial: Snake le dirá a *Otacon* que cómo es posible que *Raven* siga vivo.

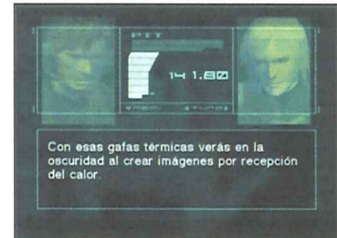
Raiden => Coronel Campbell / Rosemary: Mirar en primera persona a cualquiera de los urinarios del cuarto de baño de caballeros.
Conversación especial: Campbell le pedirá a *Rosemary* que por favor disculpe a *Raiden* un momento para que este pueda hacer sus necesidades tranquilamente.

Raiden => Pliskim: Llamarlo cuando se duerma en las escaleras.
Conversación especial: Podremos oír cómo el pobre de *Pliskin* tiene pesadillas, despertando repentinamente gritando; -*¡¡¡Liquid!!!*-.

Raiden => Coronel Campbell / Rosemary: Cuando estemos dentro del cuarto de baño de señoras (durante la sub-misión de desactivación de la *C4*).
Conversación especial: Rosemary regañará a *Raiden* por estar en un sitio como ese, aunque *Campbell* comprende su situación y le envidia por poder estar donde está.

Raiden => Coronel Campbell / Rosemary / Rosemary (save data): Cuando tengamos entre manos una revista para adultos entrar en el cuarto de baño de caballeros y meterse dentro del *WC* que posee en una de sus puertas un póster de una chica.
Conversación especial: Raiden recibirá el típico sermón...



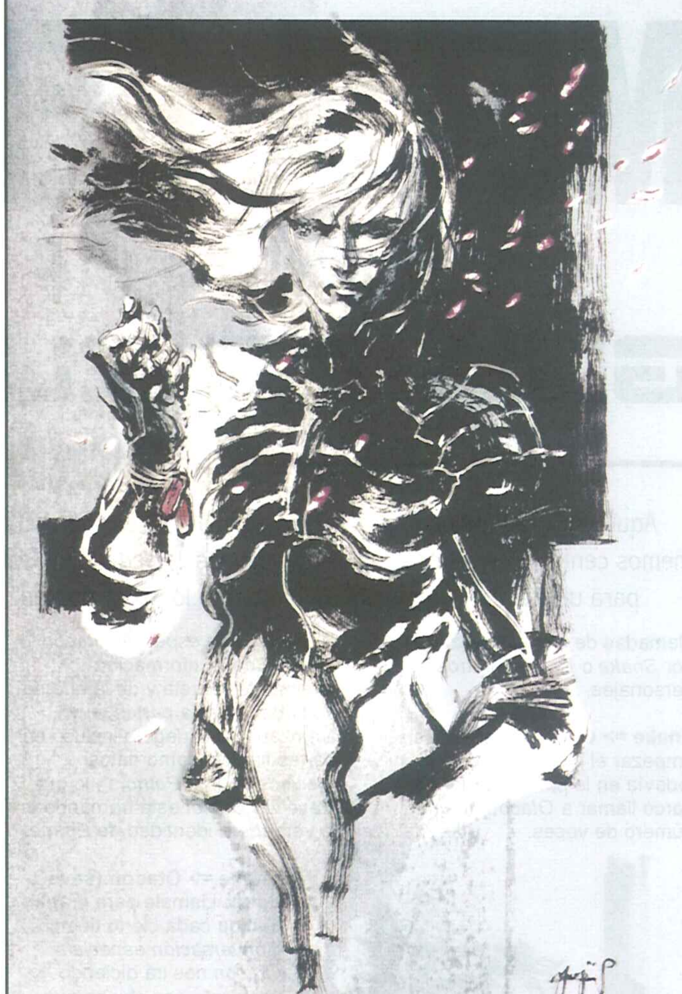


Raiden => Coronel Campbell / Rosemary: Cuando el soldado meón nos este dando de lleno con su chorrillo.
Conversación especial: Campbell le informará a *Raiden* de que en la batalla hay que soportar cualquier cosa y *Rosemary* le dirá que cuando vuelva no se olvide de darse un buen baño.

Raiden => Pliskin: Tomarse un *Pentazemin*.
Conversación especial: Si en la parte de *Snake* has hecho lo anteriormente comentado con las pastillas *Pentazemin*, *Pliskin* (*Snake*) le mencionará a *Raiden* la valiosa enseñanza que aprendió de *Otacon*.

Raiden => Snake: Cuando tengamos entre manos una revista para adultos.
Conversación especial: Snake le dirá a *Raiden* que ese tipo de material le puede distraer de su misión, pero igualmente le será de gran ayuda para despistar a los soldados enemigos.

Raiden => Pliskin: Entrar en la zona donde tenemos que ir vestidos con el traje de los soldados enemigos y tenerlo equipado.
Conversación especial: Pliskin (*Snake*) le aconsejará a *Raiden* que tenga cuidado con sus andares, ya que si son muy distintos a los de los soldados enemigos estos lo descubrirán como él hizo en una ocasión anterior con otro infiltrado, refiriendose lógicamente a cuando *Meryl* llevaba puesto el uniforme enemigo en ***Metal Gear Solid***.

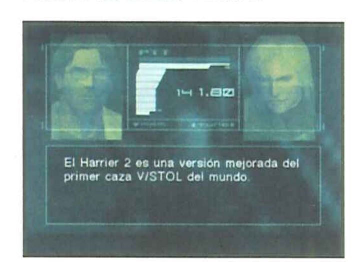


Raiden => Rosemary (save data): Cuando tengamos puesto el uniforme enemigo con la capucha.
Conversación especial: Rosemary le dirá a *Jack* que le queda muy bien el traje enemigo.

Raiden => Rosemary (save data): Cuando tengamos puesto el uniforme enemigo sin capucha.
Conversación especial: Rosemary le dirá a *Raiden* que incluso sin la capucha del traje le sigue quedando bien, e incluso bastante mejor.

Raiden => Rosemary (save data): Después de que *Rose* le eche la regañina a *Jack* por haber golpeado a los rehenes o haber matado muchas gaviotas.
Conversación especial: Jack le pedirá disculpas a *Rose* para que esta le deje grabar nuevamente.

Raiden => Snake: Justo después de derribar al *Harrier II*.
Conversación especial: Oiremos valiosa información que sólo podremos recibir en este momento y *Snake* le dirá a *Raiden* de dónde viene el



sobrenombre *Pliskin* utilizado para ocultar su seudónimo real (*Snake*).

Raiden => Snake: Cuando estemos descansando junto a *Emma* en la sala donde anteriormente luchamos contra *Vamp*.
Conversación especial: Emma y *Otacon* se pondrán a discutir enérgicamente. Repetir esto varias veces para ver cómo *Snake* se niega a pasarle la llamada a *Emma*.

Raiden => Pliskin: Cuando estemos dentro del cuarto de baño de señoras (durante la sub-misión de desactivación de las *C4*). *Conversación especial: Pliskin* (*Snake*) le dirá a *Raiden* que él ya ha estado en más de una ocasión en situaciones iguales, con el consiguiente mosqueo de *Raiden*.

Raiden => Otacon: Hacer que *Emma* se desmalle de cualquier manera.
Conversación especial: Otacon le dirá a *Raiden* que se está pasando y que tenga más cuidado con su hermana.

Raiden => Otacon: Disparar a Emma con la *USP* sin llegar a matarla.
Conversación espacial: Otacon se enfadará muchísimo con *Raiden* (y con bastante razón).

Raiden => Snake: Al salir del "*Shell 2 Core*" después de rescatar a *Emma* y estando con ella.
Conversación especial: Snake le dirá a *Raiden* que está bastante ocupado, que lo llame más tarde. *Snake* da esta respuesta porque en ese momento está peleando contra *Olga*.

Raiden => Emma: Golpearla repetidas veces.
Conversación especial: ya os la podéis imaginar, *Emma* enfadadísima metiendose con *Raiden*.

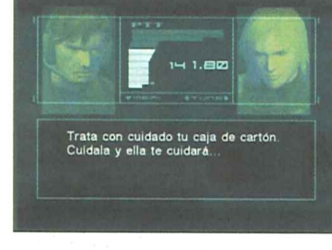


Raiden => Coronel Campbell: Hacer una foto a la ropa interior de *Jennifer*, una rehén que se encuentra en la misma habitación que *Ames*.
Conversación especial: Campbell le dice a *Raiden* que guarde con cariño esa preciada foto y que si le es posible haga una copia para darsela a él.

Raiden => Rosemary (save data): Después de hacer la foto anteriormente comentada.
Conversación especial: Rose se muere de celos y regaña a *Raiden*.

Raiden => Rosemary (save data): Hablar mucho con *Emma*.
Conversación especial: Rose se muere todavía más de celos.





Raiden => Rosemary (save data): Tener cogida de la mano a *Emma*.
Conversación especial: Rose explota de tantos celos.

Raiden => Coronel Campbell: Cuando este pierde la cordura por culpa del virus informático (*Raiden* está desnudo).
Conversación especial: Muchas y muy variadas, sin duda de las mejores conversaciones por *Codec* de todo el juego. Insiste con frecuencia, porque hay muchos diálogos diferentes.

Raiden => Emma: Después de escuchar con el micrófono lo que piensa *Emma* del pelo de *Raiden* (en la parte donde la protegemos con la *PSG-1*).
Conversación especial: Emma negará totalmente haber dicho cualquier cosa sobre el pelo de *Raiden*.

Raiden => Coronel Campbell / Rosemary: Después de disparar indiscriminadamente a *Pliskin*, cuando este estaba durmiendo en las escaleras.
Conversación especial: Campbell y *Rosemary* se quedarán perplejos por la reacción agresiva de *Raiden* y le echarán un sermón de los buenos.

Raiden => Emma: Derribar a *Emma*, hacer que se tumbe boca arriba y acto seguido echarnos sobre ella.
Conversación especial: Emma no encuentra bastantes insultos para gritarselos a *Raiden*.

Raiden => Snake: Cuando estemos tumbados encima de *Emma*.
Conversación especial: Otacon pillará un buen enfado.

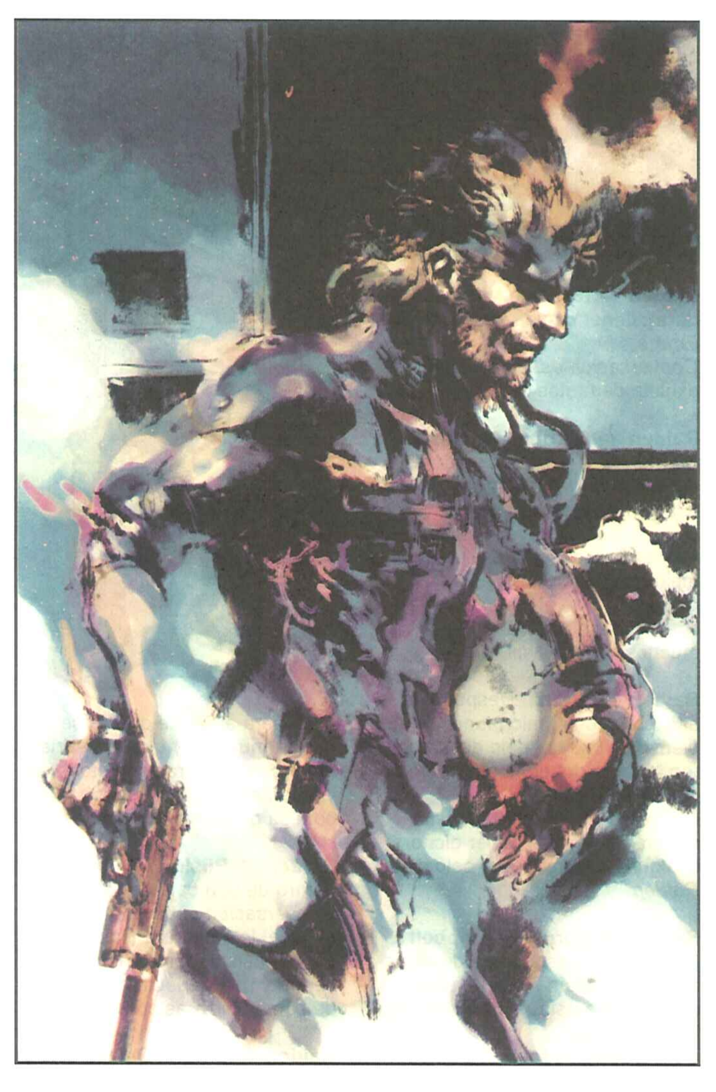
Raiden => Pliskin / Snake: Tener equipadas las raciones.
Conversación especial: Raiden le confesará a *Snake* que *Rose* cocina muy mal y que preferiría estar comiendo raciones toda su vida antes de volver a probar la comida de su novia.



Raiden => Pliskin / Snake: Estar dentro de una caja de cartón.
Conversación especial: Pliskin (*Snake*) le contará a *Raiden* la importancia de las cajas de cartón y una perfecta explicación de cómo utilizaras con sabiduría.

Raiden => Emma: Dejarla sola y hacer que *Raiden* salga de la habitación.
Conversación especial: Emma le





pedirá a *Raiden* que le explique por qué la he dejado sola, ya que se suponía que tenía que protegerla en todo momento.

Raiden => Coronel Campbell: Después de dejar sola a *Emma*. Conversación especial: *Roy Campbell* reprochará a *Raiden* por su poca profesionalidad.

Raiden => Emma: Dormirla con la *M9*.
Conversación especial: Podremos oír cómo habla *Emma* en sueños, observando que dice lo mismo que su loro.

Raiden => Emma: Cogerla por el cuello y apretar unas cuantas veces.

Conversación especial: La pobre *Emma* no podrá decir prácticamente nada.

Raiden => Snake: Dispararle con la *PSG-1* de dardos.
Conversación especial: Podremos oír de nuevo las pesadillas de *Snake*.

Raiden => Emma: Dispar con la *PSG-1* a *Emma* en la parte donde hacemos de francotirador.
Conversación especial: Emma se quejará de los continuos ataques por parte de *Raiden*.

Llamadas de Codec realizadas por personajes a Snake o Raiden:



Mei-Ling => Snake: Después de haber escuchado numerosos refrenes chinos de *Otacon*.
Conversación especial: Mei-Ling regañará a *Otacon* por estar ensuciando de tal manera unos refrenes chinos milenarios y esta se ofrecerá para recitarle uno a *Snake* y desearle buena suerte en su misión (desgraciadamente no podremos ver la cara de *Mei-Ling* en el *Codec*).

Otacon => Snake: Disparar algunos dardos de la *M9* a *Olga* cuando está tendida en el suelo después de haberla vencido.
Conversación especial: Otacon le dirá a *Snake* que es un monstruo sin sentimientos.

Coronel Campbell => Raiden: Al empezar la misión con *Raiden*, justo después de salir del agua, no hacer nada durante un rato.
Conversación especial: Roy Campbell le pedirá por favor a *Raiden* que comience su misión cuanto antes.

Coronel Campbell / Rosemary => Raiden: Al matar a muchas gaviotas o maltratar a los rehenes.
Conversación especial: Rose se negará a grabarnos la partida después de insultar a *Raiden* y decirle que no quiere hablar nunca más con él.

Coronel Campbell / Rosemary => Raiden: Al realizar 100 flexiones, 200, 300...
Conversación especial: Nos informarán del número de flexiones realizadas.

Snake => Raiden: Disparar varias veces con la *USP* a *Emma*.
Conversación especial: Snake dirá a *Raiden* que no volverá a atenderle ni una sola llamada más.



Consejos para la perfecta utilización del Soliton Codec:

El *Codec* es una parte importantísima de este juego en la que podremos oír todo tipo de conversaciones, enterarnos con mucha más profundidad del guión de ***MGS2*** y obtener información sobre personajes, armamento y tácticas de lucha.

Para conseguir información de los personajes aparecidos en el juego, tanto de un bando como del



otro (los "buenos" y los "malos"), tendremos que esperar a que alguno de ellos entre en acción y tras verle por primera vez, llamar principalmente al *Coronel Campbell* y más adelante también a *Pliskin/Snake* para recibir todo tipo de datos del grupo *Dead Cell*, *Revolver Ocelot*, *Solidus* y demás personajes del juego.

Un par de ejemplos claros serían llamar al *Coronel Campbell* justo después de que *Vamp* aparezca por primera vez en la escena en la que hiere a *Pliskin* o llamar justo después de ver cómo *Fortune* se carga el puente y a los miembros del *Alpha Zero*.

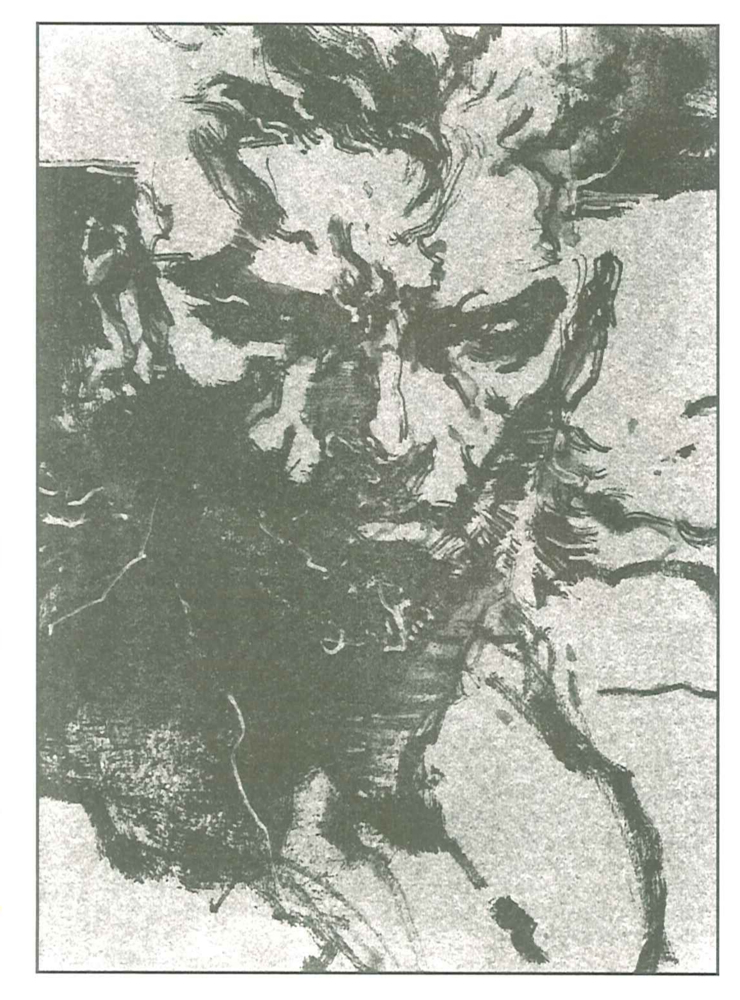
Hay que tener cuidado y realizar siempre estas llamadas justo después de ver a un nuevo personaje entrar en escena, ya que pasados ciertos minutos de



juego ya no podremos obtener información sobre ellos.

La información que podemos recibir sobre los personajes varía del número de veces que llamemos por *Codec*, así que llamad con bastante frecuencia y podréis recibir incluso fichas detalladas de los miembros del *Dead Cell*, acompañadas de ilustraciones que no aparecen en ningún otro momento del juego.

Otra característica de llamar al



Coronel Campbell en estas situaciones es que *Rosemary* buscará información sobre el personaje que estemos interesados, pero tardará en encontrar los datos solicitados un rato, por lo que tendremos que acordarnos de llamar de vez en cuando a *Rose* (*save data*) y grabar, para comprobar si ya ha encontrado la información requerida y que en muchos casos es la más extensa y llena de detalles, muy útil para saber realmente todo sobre los personajes (aunque claro está, siempre con la estricta censura de los *Patriots*).

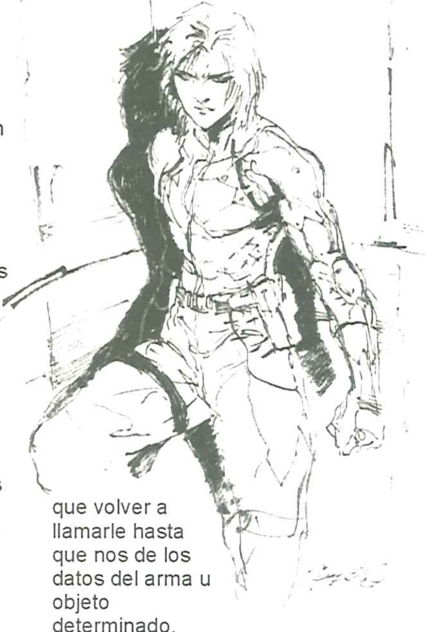
No dejéis olvidado a *Pliskin/Snake*, ya que también os dará importante información sobre los personajes, y a *Otacon* en la parte final del juego, donde conseguimos su número de frecuencia.

No hace falta decir que para conseguir toda esta información en la parte que manejamos a *Snake* hay que llamar a *Otacon*, ya que sólo podemos hablar con este personajes (y una vez con *Mei-Ling*).

Pliskin/Snake es el personaje encargado de suministrarnos información sobre el armamento, objetos y técnicas de lucha. Para recibir información del armamento y objetos, tendremos que equiparnos con lo que queramos obtener datos y llamar a *Pliskin/Snake*. No hace falta que utilizamos el arma u objeto en cuestión, tan sólo con tenerlo en las manos bastará.

En muchos casos en los que queramos información sobre armas o objetos, al llamar por *Codec* a *Pliskin/Snake* nos hablará de otras cosas totalmente diferentes. Esto se debe a que alguna otra información más importante estaba pendiente de ser dicha, por lo que tendremos





que volver a llamarle hasta que nos de los datos del arma u objeto determinado.

Cuando estemos en medio de un combate contra un miembro de *Dead Cell*, *Harrier II*, *Metal Gear Rays*, *Solidus*, etc, podremos llamar a *Pliskin/Snake* para recibir valiosa información sobre tácticas de combate que harán mucho más fáciles los combates, como por ejemplo disparar a *Fatman* en los patines para tirarlo al suelo directamente, o que pulsando al botón *L1* mientras utilizamos un arma en primera persona, esta apuntará automáticamente al objetivo.

En la parte final del juego será *Otacon* el que desempeñe este papel.

El *Coronel Campbell* y *Rosemary* también darán alguna información sobre tácticas de combate, pero muy escuetas.

En la parte en la que manejamos a *Snake*, será *Otacon* el encargado de dar la información sobre armas, objetos y tácticas de combate.

Como curiosidad podéis realizar llamadas muy raras y rebuscadas en las que sabemos que obtendremos una respuesta extraña o simplemente no nos responderán, como por ejemplo llamar a *Emma* cuando *Vamp* la tiene cogida por el cuello o llamar a *Mr X* cuando *Olga* entre en acción.

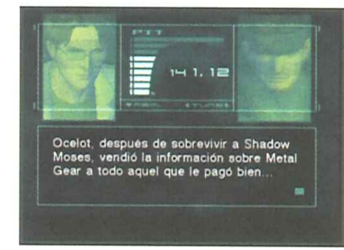
GUÍA EXCLUSIVA

GUÍA EXCLUSIVA GUÍA EXCLU

Todas las conversaciones que tengan *Snake* y *Otacon* en la parte del *Tanker*, después serán recitadas por *Pliskin/Snake* a *Raiden*, pero de una manera más brusca y tosca al estilo "*Snake*". Si previamente no realizamos estas conversaciones en la parte que manejamos a *Snake*, cuando juguemos con *Raiden* no podremos oírlas de ninguna manera, ya que se supone que *Otacon* no se las ha explicado a *Snake*, así que... ¡a no parar de llamar por *Codec*!

Desde el ***Metal Gear*** de **MSX**, todos los personajes que aparecen en el juego, y más concretamente los que utilizan el *Codec* (radio en el ***MG 1*** y ***2***) poseen los mismos números de





frecuencia. Como curiosidad vamos a ver las similitudes y algunas curiosidades entre los personajes del ***MGS*** y ***MGS2*** cogiendo como base su número de *Codec*.

140.85 => Coronel Campbell / Coronel Campbell. En este caso no hay diferencia de personajes, ya que *Roy Campbell* aparece en todas las entregas de la saga.

140.85 => Naomi Hunter / Rosemary. Las dos chicas están en la misma frecuencia que el *Coronel Campbell* y desempeñan papeles muy similares. Como curiosidad decir que *Naomi* era el tipo de mujer perfecta para *Hideo Kojima* en la fecha que salió ***MGS*** y que *Rosemary* es el tipo de mujer perfecta para él en este momento.

140.96 => Mei Ling / Otacon / Rosemary. Estos tres personajes nos darán la importantísima opción de grabar partida.

141.80 => Master Miller (Liquid) / Pliskin (Snake). Los dos hermanos comparten la misma frecuencia y poseen la característica de ser personajes que ocultan su verdadera identidad, la cual se desvela avanzados ambos juegos.

141.52 => Nastasha Romanenko / Emma Emmerich. La primera es experta en armas nucleares y *Emma* es un genio de la informática que investiga la realización de un nuevo modelo de bomba atómica, la cual creará un efecto en la atmósfera denominado *E.M.M.A.*

140.48 => Garganta profunda (Ninja) / Mr X (Ninja). Era lógico que los dos *Ninjas* tuviesen la misma frecuencia.

141.12 => Hal Emmerich (Otacon) / Hal Emmerich (Otacon). Aun siendo un pobre chico engañado en ***MGS*** o ya todo un defensor de la paz perteneciente al *Philanthropy* en ***MGS2***, este personaje tampoco cambia su frecuencia.

140.15 => Meryl Silverburgh. Es el único personaje que se queda descolgado y no tiene a nadie en ***MGS2*** con su misma frecuencia, cosa lógica ya que *Meryl* es demasiado buena como para compartir su número de *Codec*. *¡Meryl ¡Vuelve a la saga Metal Gear!* (*¿Se nota que me gusta?*).

En el próximo número realizaremos la tercera parte de la guía de ***Metal Gear Solid 2***, con todos los secretos y curiosidades que no pudimos incluir en la primera entrega. ¿Será la última entrega de la guía?

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com

SÉ DIFERENTE

LLAMA, ELIGE EL LOGO QUE MÁS TE MOLE
Y RÁPIDAMENTE LO TENDRÁS EN TU MÓVIL

906426552

Precio mínimo de la llamada €0,72/min. IVA incl. Válido sólo para Nokia





TELEBROMA

¿TE GUSTARÍA GASTAR UNA BROMA A TUS AMIGOS?

SÓLO TIENES QUE LLAMAR AL

906 42 39 72

Y SEGUIR LAS INSTRUCCIONES

PRECIO MÍN. DE LA LLAMADA €0,72/MIN. VÁLIDO PARA TODO TIPO DE MÓVILES

TELENOMBRES

ENVÍA EL TEXTO:

nombre34*

SEGUIDO DE UN NOMBRE O CUALQUIER OTRA PALABRA, Y APARECERÁ EN EL MÓVIL.

ej: nombre34*shuga

(máx. 14 caracteres)

SMS AL **575**

€0,90/MENSAJE. SÓLO VÁLIDO PARA MOVISTAR.

MD Marketing & Medios. Sevilla.



Aprovechando el lanzamiento en Japón del DVD Special Edition de la película Akira, Bandai, Akira Committee y Mash Room han dado vida a un excelente pinball para Ps2, que quizá no es el mejor tipo de juego para narrar este largometraje, pero que sin duda se ha convertido en el mejor pinball de esta consola y en uno de los mejores y más completos de los que he podido jugar.

Akira Psycho Ball narra la película desde el punto de vista de *Tetsuo*, es decir que la bola se supone que es éste personaje, teniendo que ir avanzando por diferentes tableros hasta llagar al final de este magnífico largometraje. Este hecho sólo cambia en el primer tablero y en una zona oculta, donde la bola representará a *Kaneda*.

Los gráficos del juego están bastante bien, teniendo en cuenta que un *pinball* no da muchas posibilidades gráficas, ya que se compone de un tablero y una bola rodando y rebotando por todos lados. Aun así los gráficos son buenos, realizados en *3D*, por lo que permiten hacer *zooms*, cambios de cámara y giros, aspectos que pueden llegar a liar un poco cuando jugamos, pero que se pueden quitar gracias a una acertada opción que posee el juego.

Lógicamente, los tableros están llenos de ilustraciones y escenas que representan toda la película, para que nos vallamos guiando un poco y sepamos en todo momento por dónde andamos.





Justo antes de comenzar un nuevo tablero veremos un extracto de la película que nos sitúa exactamente en el momento en el cual vamos a jugar. También podremos ver pequeños extractos de animación cuando realicemos ciertas misiones dentro de los tableros, como cuando conseguimos el "*multi-ball*" o el "*psychic battle*".

Uno de los puntos más fuertes del juego es que todos los tableros menos el primero se trasforman y combinan formando así multitud de tableros diferentes. Es muy fácil, cada tablero está dividido en dos mitades, una la de abajo y otra la de arriba y cada una de ellas se puede combinar con gran cantidad de las restantes del juego, con lo cuan tenemos a nuestra disposición un elevado número de combinaciones de tableros. Estas combinaciones se van produciendo según avancemos en el juego

y no son a *random*, todas se van produciendo según el desarrollo de la película, por lo que antes de terminar el juego tendremos que pasar por cada una de ellas.

El juego se divide en cuatro tableros bastante completos que paso a comentar:

El primero, llamado *Neo Tokyo*, es el que más se aleja de la base que posee este juego, ya que no sólo la bola representa a *Kaneda*, si no que además tendremos que combatir contra *Joker* (el jefe de la banda de moteros *Clown*) en un doble tablero y no pararán de salir bolas, por lo que tendremos en pantalla unas diez bolas a la vez.
Lo que tenemos que conseguir es colar un número determinado de bolas al contrincante, las cuales irán subiendo el contador de velocidad de la moto de *Kaneda*, haciendo que este pueda ganar la carrera.

La parte que narra este tablero es la carrera de motos tan carismática que se desarrolla al principio de la película.







El segundo tablero se llama "*The Laboratory*" y narra lo ocurrido en el hospital encubierto donde le realizan todas la pruebas a *Tetsuo*. Lo que tendremos que hacer es escapar del hospital y para esto tendremos que conseguir introducir la bola por unos determinados lugares (puertas del hospital) hasta dar con la llave de acceso a la habitación "*A*".

Este tablero posee una zona oculta llamada "*The Underground Sewer*" en el que tendremos que destruir dos motos voladoras. En este tablero se narra la entrada de *Tetsuo* y compañía al hospital por las alcantarillas.

El tercer tablero se llama "*A-Room*", el nombre de la habitación donde se encuentran *Takashi*, *Kiyoko* y *Masaru*, los niños con los que experimentaron al igual que con *Akira*. Lo que tenemos que conseguir es huir de esta habitación para dirigirnos al *Estadio Olímpico* y para conseguir esto tendremos que introducir la bola por unas trampillas que se abrirán en cuanto realizamos ciertas misiones del tablero.

El cuarto y último tablero transcurre en el *Estadio Olímpico* por lo que se llama "*Olympic Stadium*". A mi parecer este tablero es el mejor, no sólo por los elementos que lo componen, sino porque es el más completo y en el que más misiones tendremos que realizar, e incluso seremos constantemente atacados por rayos provenientes del satélite *Sol*, los cuales si alcanzan la bola la mandarán disparada hacia cualquier lugar del tablero a gran velocidad.

En este tablero tendremos que hacer varias cosas, no como en los anteriores, en los cuales el objetivo para pasarlo era uno.

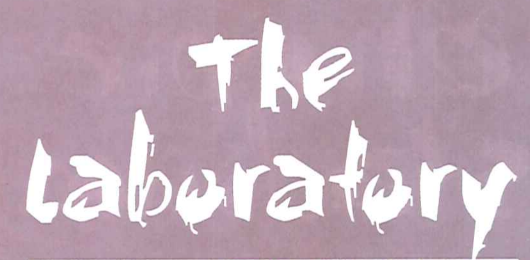
Lo primero que tendremos que hacer es destruir a bolazos las cápsulas que contienen los restos de *Akira* entrando en un tablero oculto (por llamarlo de alguna manera, ya que tenemos que introducirnos forzosamente): el *Akira Dome*.

Después de esto tendremos que destruir el satélite *Sol*, que se encuentra en otro tablero muy curioso, ya que imita las características del espacio, por lo que la bola irá muy lenta, dando una sensación de gravedad 0. Para

Neo tokio



Este tablero es el primero que tendremos que jugar. Narra la carrera de motos entre las dos bandas rivales, que se convirtió sin duda en la parte más conocida de toda la película Akira.





Para pasar el tablero del laboratorio tendremos que introducir la bola por una de las tres puertas del hospital, concretamente por la que tenga encendida la luz en la parte superior.

A - ROOM



Este tablero es algo más difícil de pasar que el resto, ya que tendremos que introducir la bola por una trampilla que está en una rampa que sólo se abre en un momento determinado.

Olimpic stadium



El cuarto tablero es sin duda el mejor del juego, ya que en el se concentran bastantes mini- juegos y tableros ocultos, teniendo que bajar a los subterráneos para encontrar el *Akira Dome*.

destruir el satélite tendremos que golpearle con la bola fuertemente bastantes veces.

Y por último tendremos combatir contra el coronel, contra *Kaneda* y finalmente destruir la descontrolada y gigantesca masa de carne que antes era *Tetsuo*. Para realizar esto tendremos que introducir la bola por determinados lugares del tablero.

En el enfrentamiento contra el coronel tendremos tres bolas a la vez, en el de *Kaneda* cuatro y en el de *Tetsuo* cinco bolas.

Tras realizar esto, veremos secuencias del final de la película y terminará el juego mostrándonos los puntos conseguidos con un exorbitante máximo de 9.999.999.999.999.

Tanto el final como el inicio del juego están formados por extractos de la película en formato *FMV* de una calidad bastante buena en los que veremos muchas de las partes más interesantes de la película ***Akira***.

Las músicas es otro de los mejores puntos del juego, ya que todas son nuevas y muy buenas. A mi parecer no llegan a tener ni mucho menos la calidad de las de la película, pero son muy del estilo y no se hacen nada pesadas, ya que su duración es bastante extensa y en cada tablero cambian. Cada zona oculta posee su propia música y al conseguir aspectos especiales del juego, como el *multi-ball* también oiremos otras. En un principio puede parecer que tiene









pocas músicas, pero según vayamos pillando el truco al juego y viendo zonas ocultas, veremos que estábamos equivocados.

Si todo esto os parece poco, ***Akira Psycho Ball*** también posee un modo para dos jugadores, aspecto que no suelen tener los *pinballs*.

La competición sólo se puede realizar en el primer tablero, manejando el primer jugador a *Kaneda* y el segundo a *Joker*.

Lo malo de este tablero es que no tiene mucho sentido, ya que no paran de salir bolas por todos lados, y más que una competición parece una simple lotería. Todo se basa en la suerte que tenga el jugador al lanzar las bolas al contrincante.

Muchas personas creen que es un desperdicio utilizar esta película para realizar un juego de este tipo, pero como podéis comprobar ***Akira Psycho Ball*** es un *pinball* de lo más completo, lleno de secretos, muchos tableros, extractos de *anime* de una de las mejores películas de la animación japonesa, muy buena música e infinidad de horas intentando conseguir muchos millones de puntos, ¿Qué más se puede pedir...? Eso sí, tened cuidado y no juguéis demasiadas horas seguidas con el modo que simula la posición de los botones reales de una mesa de *pinball*, ya que os pueden salir agujetas en los brazos... y lo digo por experienci



Como extras, tenemos una excelente guía de personajes, con sus características, nombre completo, edad, que pintan en la película y como no, un resumen de la misma. Todo esto lleno de ilustraciones, el mejor punto de este extra si no sabes japones.





También podremos entrar en una sección que nos explica (en japones) para que sirve cada elemento de los que están en los cuatro tableros y que es lo que hay que hacer en cada uno de ellos, es decir, trampillas que hay que abrir, misiones que tenemos que realizar, tableros ocultos y como llegar a ellos, estados diferentes de la bola, como conseguir bola extra, etc.



AKIRA DVD SPECIAL EDITION

Esta edición de ***Akira*** salió en Japón el 25 de Octubre del 2001 al precio de 9.800 ¥ y cuenta con una gran cantidad de *extras* entre los que destacan el sonido *5.1*, audio en japonés e inglés, modo de pantalla *16:9*, ilustraciones exclusivas y otra serie de curiosidades.

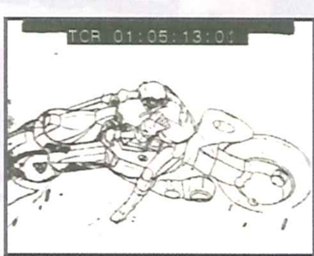
Aunque con un precio demasiado elevado, este *DVD* de ***Akira*** merece la pena, sobretodo si eres fan de la película, ya que podrás disfrutar de muchos *extras* y de mejoras de imagen y sonido, puesto que la película está remasterizada.

Los extras que podemos encontrar en esta edición de ***Akira*** son:

1.- Bocetos de muchas de las escenas de la película.



2.- El *story board* completo, lo cual ya es un *extra* muy bueno.



3.- Una entrevista realizada a *Katsuhiro Otomo* (director) en al año 1988 con una duración total de 48 minutos.



4.- Una entrevista a los componentes del *staff* de ***Akira*** realizada en el 2001 que suman otros 40 minutos al *DVD*.

5.- Una recopilación de escenas animadas en proceso de elaboración, es decir, en blanco y negro.

6.- Ilustraciones a todo color de la película, algunas de ellas nunca vistas.

7.- Todos los *trailers* con los que contó la película en su





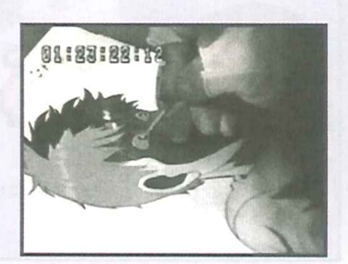
momento de estreno.

Con esto veréis que se trata de un apartado de extras de los más completo.

Por otro lado, la película tiene sonido Dolby Digital *5.1* en japonés e inglés, *Dolby Surround* y modo de pantalla *16:9*.

Todo amante de este largometraje no puede dejar escapar esta edición de ***Akira***, aunque de importación os puede costar un ojo de la cara...

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com





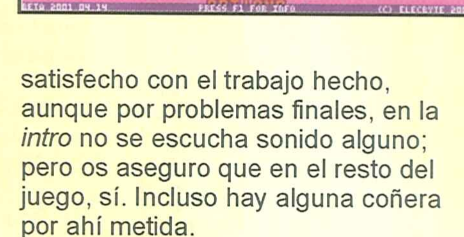
Bienvenidos a la entrega de este mes, en la que POR FIN puedo ofreceros el juego completo que tanto trabajo me ha costado montar (además de haber sufrido dos formateos no deseados y miles de fallos). Este mes os ofrecemos el juego que ya anuncié en antiguos números de GameType, y que pese a interrumpir el tutorial de creación de personajes, gustará a la mayoría por tener de repente un juego totalmente completo...



Como podréis comprobar cuando ejecutéis el programa en vuestro **PC**, os encontraréis con una versión para ***MUGEN*** del ***SNK GALS FIGHTERS*** de la ***NEO·GEO POCKET***, juego en el que obviamente está basado.

A diferencia de la versión portátil, aquí encontraréis personajes que no estaban en la versión *SD* y pequeños y grandes cambios del juego en sí, como el tamaño de las luchadoras, que ha pasado de ser el simpático *superdeformed* que veíamos en la pequeña de ***NEO·GEO*** a los *sprites* que estamos más acostumbrados a ver en las versiones *arcade*.

La semejanza es que cada luchadora cuenta con una historia personal, a veces compartida por otra. Algunas son melancólicas (el *ending* de *Leona*) u otras son simplemente chorradillas sólo aptas para *frikis*. De todas formas, estoy



satisfecho con el trabajo hecho, aunque por problemas finales, en la *intro* no se escucha sonido alguno; pero os aseguro que en el resto del juego, sí. Incluso hay alguna coñera por ahí metida.

Ya sabéis que el juego es totalmente modificable, y os servirá para investigar cómo está hecha cada parte, puesta cada música, e incluso comprobar el efecto que queda en un juego el poner una presentación, ya que lo viste muchísimo más que si empieza directamente en la pantalla de seleccionar modo. Ahora, pasaremos a comentar lo que os encontraréis dentro del juego para que disfrutéis de éste ***MUGEN SNK GALS FIGHTERS***.

EL JUEGO

Una vez entrado en el juego, nos encontraremos con 13 personajes diferentes, mas una casilla de elección de personaje aleatorio. Provenientes de diferentes sagas de la compañía nipona, nos encontraremos con diversas y variadas chicas, tanto de ***Fatal Fury***, como ***Art of Fighting***, ***KOF***, etc...

El objetivo del juego es bien simple: Ganar a palos a todas las rivales que se nos crucen en nuestro camino y llegar a ver la secuencia final de cada una. Ni más ni menos.

Éste juego no tiene historia, ya que es imposible el lograr algo coherente entre una chica de la época feudal japonesa y otra que es cantante en la época actual. Este ***MUGEN*** está pensado para entretener, nada más. También es posible que vosotros por vuestra cuenta le añadáis más personajes (os recuerdo que es un programa para hacer, literalmente, lo que os dé la gana) o más escenarios. La decisión es vuestra.

La razón por la que a lo mejor creáis que son pocos personajes es bien simple: la verdadera versión de éste juego tampoco tenía muchos personajes, y si metía más, se haría interminable, por el considerable trabajo que hubiera tenido (y más cuando es sólo uno quien lo ha hecho todo ^_^U). Además, por las fechas en las que se gestó el juego (versión ***MUGEN***) no habían aparecido para el *engine* personajes más novedosos como *Vanessa* o *Kula*, (o más recientemente *Angel*, *Foxy* o *May Lee*). Por lo que pido un poco de comprensión a la hora de evaluar el trabajo realizado, ya que ha sobrevivido a duras penas a dos formateos inesperados y fallos a mogollón. Cierto es que también he de agradecer el trabajo a todos aquellos que me han apoyado en el proyecto, aun cuando casi tenía ganas de abandonarlo por tanto problema y jaleo.



Nakoruru y los demás personajes incluidos en este Mugen "SNK Gals Fighters" tienen © bajo Playmore y su introducción en el juego tiene como fin mostrar el funcionamiento del engine Mugen.





MODOS DE JUEGO

Una vez estéis en la pantalla de opciones, encontraréis los siguientes elementos a elegir:

Arcade mode:
Es el modo historia en sí. Seleccionaremos personaje, veremos su *intro*, jugaremos contra el resto, y cuando acabemos, veremos la secuencia final.

Vs Mode:
Obviamente, el modo para jugar entre dos jugadores. También podremos elegir las modalidades 1 *vs* 1, 2 *vs* 2, 3 *vs* 4, etc.

Team Arcade:
Escogemos un personaje nosotros, y el segundo que escojamos será manejado por el ordenador. Es configurable si se quiere que cuando nuestro personaje sea derrotado, el compañero siga luchando.

Team Vs:
Esta opción viene a ser lo mismo que el caso anterior, pero para jugar a dobles.

Cooperation Mode:
En este modo jugaremos con dos personajes a la vez; el primer personaje lo manejará el jugador 1, y el 2º, el jugador 2. Una opción muy novedosa en el ámbito de los juegos *vs*.

Training Mode:
El modo en el que obviamente entrenarás para practicar con la luchadora que más te apetezca. El tiempo es infinito y la barra de vida y *power* también.

Watch Mode:
Apto para *voyeurs* (xD) es el modo para ver luchar a los personajes a modo de demostración. También es una buena forma de ver la inteligencia artificial que tiene cada personaje.

Options:
Ni qué decir tiene que casi todas las opciones de juego se pueden modificar aquí. Para que tengan efecto los cambios, copiaros el juego al disco duro (está claro que no podréis hacer cambios en un *CD*), y dentro de la carpeta "*data*", abrid las propiedades de los archivos y desactivad la opción de "*solo lectura*", ya que ésta opción se activa automáticamente al pasar algo a un *CD*. Así podréis guardar la configuración deseada.

Exit:
Ahora mismo no me acuerdo para qué servía esta opción... Pero obtendremos el mismo resultado si pulsamos en esa pantalla la tecla *Esc*.

COMANDOS

Aparte de la configuración de controles, a continuación os diré unas teclas abreviadas que pueden tener una importancia vital en el combate (pero si quieres jugar limpio no deberías usarlas):

· La *tecla* ***F1*** mata al jugador 2 instantáneamente.
· La *tecla* ***F2*** reduce a todos los luchadores su barra de vida a 1 punto.
· La *tecla* ***F3*** rellena a todos los luchadores la barra de *power*.
· La *tecla* ***F4*** reinicia el combate.
· La *tecla* ***F5*** hace que automáticamente se acabe el tiempo.
· La *barra espaciadora* rellena a todos los luchadores tanto las barras de vida como las de *power*.







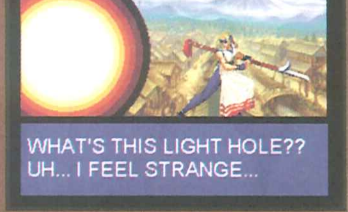


MUGEN MUGEN MUGEN MUGEN MUGEN MUGEN MUGEN MUGEN

ULTIMAS PALABRAS







Antes de acabar el reportaje, agradecer a todos los lectores que me han apoyado, animado y dado ideas para el juego, y en especial a *Ta-Chan* por la programación de gran parte del entorno (allá cuando se empezó el proyecto), así como a ***Playmore/SNK*** por la creación de dichos personajes y a sus conversores al *engine* ***MUGEN***. Muchas gracias a todos y espero que os guste jugarlo tanto como a mí me ha gustado hacerlo.

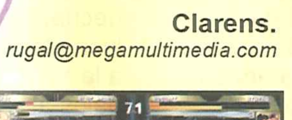
A continuación os presento a los personajes participantes. ¡¡Nos leemos el mes que viene con el tutorial y más personajes raros!!

Clarens.
rugal@megamultimedia.com

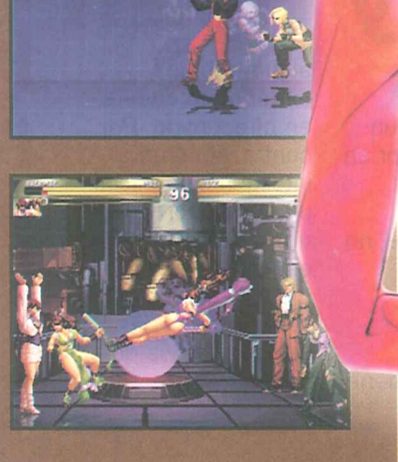


Nota.- Como no me estoy quieto ni aunque me aten, ya estoy metido de nuevo en otro proyecto, y si todo sale como hasta ahora, será un juego completo que gustará a todos los amantes de los juegos *vs*. Su título: ***The King of Fighters 200X***. Un juego con argumento, equipos, y personajes increíbles... Seguiré informando sobre el tema en progresivos números de ***GameType*** y, sí, podéis consultarme dudas y lo que queráis sobre el juego, que yo os atenderé encantado. Ya sabéis mi *e-mail* o podéis escribir a la revista...



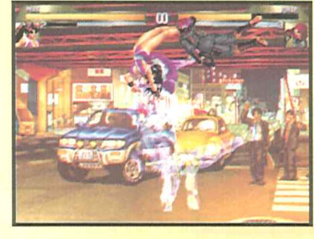












PERSONAJES

Athena Asamiya

La niña mimada y chillona de la saga *KOF* tenía entrada reservada en éste juego, no por favoritismo, sino porque muchos se me iban a echar al cuello si no la ponía en un juego de chicas de **SNK**. Aquí la encontraremos en la versión del ***KOF '99***, con pelo corto (cuando empezó la degeneración del personaje) y traje menos cantoso que cualquiera visto en otras ediciones (incluso posteriores). Aunque para hacer sus *DMs* haya que marcarlos mucho (jugabilidad semejante a la vista en ***KOF 94-95***), he de decir que tiene sus *supers*, aunque parezca que no salgan. Su autor, *Max2000*, ha hecho un buen trabajo, pero podría haber cuidado más de la inteligencia artificial del personaje, que como muchos otros, no exprimen al máximo todas las posibilidades del mismo.



Shermie

La francesa de la saga *KOF*, modista y cantante, es de los personajes mejor ajustados y hechos del programa. Además de poseer todos los ataques, *supers, hypers* y demás, posee la habilidad de transformarse en su versión *orochi* en cualquier momento del combate por un tiempo determinado, lo que le da aún más juego.

Impecablemente hecha, es de mis luchadoras favoritas a la hora de repartir palos al resto en el juego. Su autor es *Neogouki*, que en su haber tiene otras creaciones como *Chris* (mismo estilo que *Shermie*), *Kyo, Shingo, Kensou, Rock Howard*... etc. Es de los pocos autores que dejan sus personajes igualitos a los reales, sin incluirles ninguna novedad. Muy buen trabajo y conocido autor, con varios premios en el entorno.



Blue Mary Ryan



La 2ª chica por excelencia de la saga ***Fatal Fury*** (le gana *Mai* por veteranía) también está invitada en éste juego, siendo una *Mary* bastante buena de manejar y bien hecha y ajustada. Su autor es *Test* y aunque es un autor un tanto desconocido, ha demostrado ser un gran programador en el mundillo de ***MUGEN*** y, lamentablemente, no conozco más trabajos suyos. Espero poder encontrar más personajes y, si tiene algún trabajo extraño, no dudaré en ofrecéroslo. Por contra, tiene un inteligencia artificial un poco pobre, cosa que se nota especialmente en el *modo arcade* o cuando la seleccionamos de compañera.

Mai Shiranui



La chica insignia de la saga ***Fatal Fury*** es de sobra conocida en el mundo de los juegos *vs* tanto por su peculiar estilo de lucha como por su atrevida indumentaria, que muchos nos preguntamos si el traje lo lleva sujeto con chinchetas o algo semejante para mantenerse entera tras tanto ataque y ataque.

En ésta versión de ***MUGEN*** es bastante peligrosa (por no decir que es la mas peligrosa del juego) tanto por sus ataques e infinidad de combos y especiales; al tratarse de una *Mai* de 6 botones, a diferencia de los 4 que tenía en ***KOF***. Su conversión a ***MUGEN*** fue de manos de *André Lopes*, un chico francés al que conozco y que es de los mejores creadores que hay en el mundillo. Actualmente por asuntos personales está un poco retirado, y de vez en cuando actualiza un poco sus personajes (99% chicas) y su sitio en la *web*.

Mature



Miembro destacado del clan *Hakketsushu* (*los 8 principales de Orochi*) y ex-secretaria del malvado *Rugal*, llega a ***MUGEN*** con todos sus movimientos y algunos innovadores (no os los voy a mencionar, sufridlos ^_^) y con una gran *IA*. *Mature* es obra de *Edo Impact*, del cual oiréis hablar más de una vez en éste reportaje. Un gran personaje y una gran conversión, ajustada y medida muy bien. Una gran apuesta para la "conquista del título". Como dato curioso, mencionar que en una *web* se anunciaba su verdadero nombre, que era *Daniella Cserei*, un dato que jamás se ha dicho ni tan siquiera en las guías oficiales ni novelas de **SNK**. Aun así, si alguien quiere creerselo, pues ahí tienen un nombre.



Vice



La compañera inseparable de *Mature* también la acompaña en éste ***MUGEN***. Como integrante también del clan *Hakketsushu* y también como ex-secretaria de *Rugal*, hacen de ella una luchadora con un *pedigree* bastante notorio. Como personaje, hay que decir que está mal ajustado y tiene varios fallos gráficos importantes, aunque se le haya incluido un *modo armor* bien hecho y una pose de cargar energía que da miedo (o si no, miradle la boquita a la chica). Como gran fallo, decir que cuando recibe un golpe, no aparece la animación de daño (y sin estar en *modo armor*) y es muy probable que cree a veces conflicto con el escenario y no aparezcan los gráficos de los impactos. Como dato curioso también, decir que en la *web* que anunciaba los supuestos "verdaderos nombres" de las chicas, *Vice* era *Vanessa Keaton*. ¿Y ahora hay otra *Vanessa*?



Kasumi Todo



Por parte de la saga *Art of Fighting* (aunque con *sprites* de ***KOF***) la hija de *Ryuhaku Todo* también aparece en éste ***MUGEN*** de manos de otro conocido autor, *MMR*, que en su colección posee gran cantidad de personajes, todos ellos muy bien hechos.
Ésta *Kasumi* posee todos los combos, *supers* e *hypers* de la versión del ***KOF '99***, en la que por sorpresa volvió a aparecer.
Muy bien hecha, ajustada y de inteligencia artificial aceptable. Como dato curioso, se puede combinar uno de sus combos que acaban en una elevación con un *super-hyper* al igual que muy rara vez salía en la verdadera versión del ***KOF '99***.

Nakoruru

La chica amante de la naturaleza y que parece no haber roto nunca un plato también aparece en el juego, llevando consigo a su inseparable halcón *Mamahaha*. Proviene de la saga ***Samurai Shodown***. Como personaje está bien hecho, pero mal ajustado. Hay momentos en los que no parece que estés controlando al personaje, ya que parece que apenas pesa, y eso a mi personalmente no me gusta nada. Por lo demás está muy bien hecha, y hace gracia la pose de cuando es derrotada por 2ª vez. Su autor es desconocido (no es el primero que no pone su nombre por ninguna parte :P) y por lo tanto no podemos hacerle mención, así que...







Yuki

La chica del hielo. *Yuki* proviene de la saga ***Last Blade***, y aunque asuste que su barra de *power* suba hasta 99, no es más que un mal personaje, pese a que me fastidie decirlo. Sus *sprites* no están bien limpios y a veces se desdibuja mucho (efecto de haber capturado las imágenes cuando está activo el efecto de *zoom* de su juego original). Los especiales son harto difíciles de hacer y en sí el personaje no destaca mucho. Es una pena, pero podría haber estado mucho mejor. Su autor es *Aya* y no se le conocen otros trabajos destacados, por lo que parece ser un autor un tanto novato (que no malo).



Yuri Sakazaki



La pequeña de la mítica familia *Sakazaki* también está invitada para la ocasión, siendo una fiel réplica de la versión del ***KOF '99***. Cuenta con todos los ataques, *supers* e *hypers* de la entrega y nos llega gracias a *Hamad*, un buen creador del que también desconozco alguna otra obra y que ha reproducido fielmente y al 100% a la *Yuri* del ***KOF '99***, destacando su trabajo con el *engine*, pero evidenciando su falta de originalidad.



Leona



La lacónica chica del equipo *Ikari* no podía faltar a la reunión. Con todos sus *supers* e *hypers*, esta *Leona* nos llega también de manos de *Edo Impact* (¿qué os dije?) y es un personaje muy bien hecho y con mucho curro, pero parece que levita un poco cuando anda hacia detrás. Muy llamativo uno de sus *hypers* al más puro estilo *Heidern* (vedlo por vosotros mismos). Muy aconsejable como pareja (de lucha, claro) o como personaje principal por su variedad de ataques y *supers*. Resumiendo, de las mejores del juego.



Whip

La chica amiga del látigo (^_^U qué mal suena eso...) también está presente en éste juego acompañando a su compañera de equipo (en ***KOF '99*** y ***2000***). Un personaje muy bien hecho y ajustado, pero inexplicablemente no corre, y yo personalmente he sido incapaz de hacer ciertos mini-combos de los que hacía gala en las ediciones oficiales (y mira que son fáciles algunos). Su autor es *Ryokucha* y no parece haberla actualizado mucho, ya que estuve pendiente por un tiempo de ver si sacaba una nueva versión, pero finalmente no. Una pena.

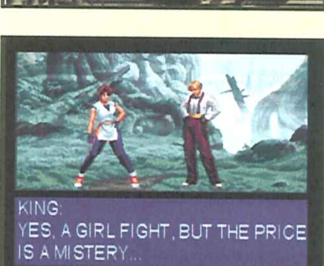




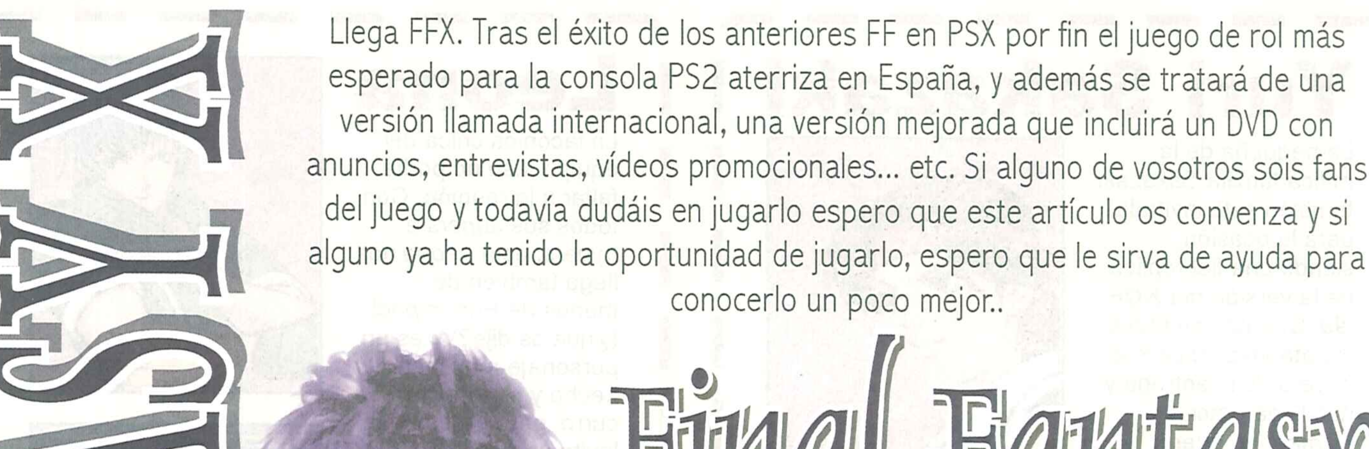
King

La otra francesa de nombre real desconocido también proviene de la saga ***Art of Fighting*** y aparece en éste juego por ser una de las que mejor hechas y ajustadas están de todas. De manos de *Deuce* nos llega ésta luchadora de *kickboxing* fiel a la versión oficial de los ***KOF '98*** y ***'99***. En éste juego, es otra de las apuestas seguras a la hora de escoger luchadora para enfrentarte a la máquina o a otro jugador. Altamente recomendada por su inteligencia artificial para ser escogida como compañera para el modo *team*.





FINAL FANTASY X



Llega FFX. Tras el éxito de los anteriores FF en PSX por fin el juego de rol más esperado para la consola PS2 aterriza en España, y además se tratará de una versión llamada internacional, una versión mejorada que incluirá un DVD con anuncios, entrevistas, vídeos promocionales... etc. Si alguno de vosotros sois fans del juego y todavía dudáis en jugarlo espero que este artículo os convenza y si alguno ya ha tenido la oportunidad de jugarlo, espero que le sirva de ayuda para conocerlo un poco mejor..

Final Fantasy en el mundo

FFX salió en venta el 19 de Julio del pasado año 2001 en Japón. Desde entonces hasta llegar aquí a España ya dejó un claro resultado en el mundo. Según las investigaciones efectuadas sobre él hasta este 25 de Marzo el juego vendió 2.460.000 copias + 260.000 de la versión internacional sólo en Japón, a lo que se suman 1.600.000 copias más vendidas en Estados Unidos, teniendo un resultado total de 4.340.000 copias en el mundo, convirtiendose en el primer juego de *Double Million Seller* en **PS2**. En este número se sumarán las copias que vosotros compraréis (o ya tendréis), por lo que el resultado en Europa lo veremos un poquito más tarde. Tanto la valoración del juego en revistas como los comentarios de los jugadores en Japón, a diferencia de las críticas a los últimos *FF*, han resultado bastante positivas. En occidente no hay más que ver los premios que *FFX* ganó en los ***Video Game Awards 2001***: premio a la mejor historia y al mejor juego *RPG*, ocupando el puesto 7 dentro del ranking general (datos más que esclarecedores para los jugadores que duden comprarlo).

Valoraciones

Sobre la valoración del juego por las *webs*, en la ahora desaparecida página ***Game Inteligence Agency*** su valoración fue de 5/5.
En ***Game Spot*** obtuvo el resultado de 9.3/10
(*http://gamespot.com/gamespot/stories/reviews/0,10867,2832771,00.html*)
Y en ***IGN.com*** le dieron un 9.5/10.
(*http://ps2.ign.com/articles/164/164008p1.html*)
Este es el resultado de 40 millones de dolares de producción y 300 personas trabajando durante casi 2 años de tiempo. ¿Qué os parece? ¿Poco? Pues echadle un vistazo al juego en si.

Final Fantasy : La historia



Antes de comenzar aclaramos que este artículo se rige por los nombres originales japoneses, y en vista de algunos nombres que se han puesto a la versión española de ***Final Fantasy IX*** el prota podría pasar de ser *Tidus* a *Tifus* y quedarse tan a gusto... así que no os alarméis si luego cambian.

La historia comienza en *Zanarcand*, un mundo donde el avanzado tecnología hace que la noche pueda hacer parecer el día, con una alta cultura bastante avanzada en comparación con nuestro mundo. *Tidus* es un chico que practica el deporte *Blitz Ball* en el equipo *Zanarcand Abes*.

Este deporte acuático es el que tiene mayor éxito nacional, (como el fútbol en España). *Tidus* es el hijo del heroico jugador *Jeckt*, quien hace 10 años desapareció misteriosamente en el mar. *Tidus* nunca se llevó bien con su padre, al que incluso odia. Piensa que el motivo por el que su madre cayó enferma y más tarde falleció es su culpa, por haberla dejado sola.

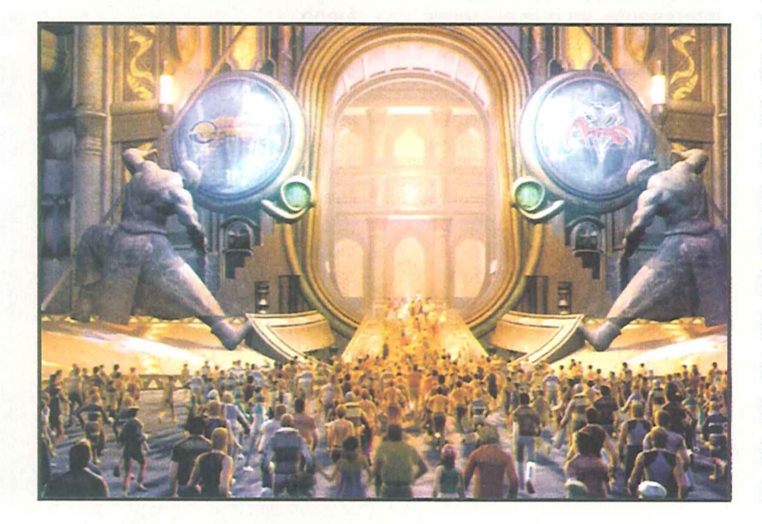
Esa noche, a mitad de su partido de *Blitz Ball*, algo atacó el estadio, causando una gran catástrofe.

Al salir corriendo del estadio *Tidus* se encuentra con *Auron*, un viejo amigo de su padre que estuvo ayudando a su familia desde la desaparición de *Jeckt*. Según *Aaron* quien está causando toda esta catástrofe es *Shin* y que él iba a guiar a *Tidus* hasta allí. Sin comprender nada de lo que dice, *Tidus* es tragado por una marea que se produjo de repente. En el último momento oye a *Auron* decir que esto era sólo el comienzo de la historia. La historia de *Tidus*.

Cuando *Tidus* recuperó su consciencia estaba en un lugar totalmente desconocido, sin nadie a su alrededor. En ese lugar que parecía unas ruinas se encuentra con una chica llamada *Rikku*. Según ella ese sitio es un lugar llamado *Sphia*, donde su ciudad *Zanarcand* había desaparecido unos 1000 años atrás. Este mundo estaba bajo la amenaza de un monstruo llamado *Shin*, quien es como una catástrofe natural, y allí donde va causa la muerte y la destrucción. *Rikku* le cuenta a *Tidus* que toda aquella persona que se acerca demasiado a *Shin* se puede volver loco o quedar sin memoria. *Tidus* comprendió que estaba en un mundo diferente, tal vez en el futuro, donde ya su lugar había desaparecido, y que esta chica pensaba que *Tidus* estaba enfermo por haberse acercado a *Shin*.

Justo después el barco de la raza *Al Bhed*, a donde *Tidus* fue llevado por *Rikku*, es atacado por *Shin*. *Tidus* vuelve a naufragar en el mar. Cuando abrió sus ojos, flotaba cerca de una orilla donde unos chicos entrenaban al *Blitz Ball*. Le llenaba la alegría de volver a encontrarse con gente y de darse de bruces con su familiar deporte *Blitz Ball*.

El líder del equipo que entrenaba allí se llamaba *Wakka*. *Wakka* le ofrece ir a su pueblo y participar en su equipo. *Tidus* acepta la invitación y en esa aldea conoce a una chica que se convertirá en la clave de su historia: *Yuna*, La esperanza de *Sphia*.



Temática

La temática del juego es la autonomía, la vida y la muerte. El mundo en general está ambientado en el respeto a la vida y el significado de la muerte, y preguntas al respecto. La temática principal sobre los personajes también es la autonomía y la independencia. Todos los personajes principales están atrapados en sus ideas y costumbres. Algunos dudan y preguntan el por qué de esas ideas y costumbres que rodean el mundo de *Sphia*, pero otros, la gran mayoría de los habitantes, las ven como algo habitual del mundo y la existencia, algo que siempre ha sido así, olvidando en su mayoría que pueden enfrentarse a ellas, ya que pueden ser ciertas o tal vez estar totalmente equivocadas.



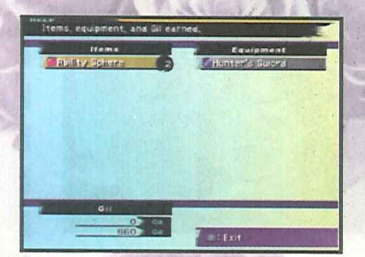
Características y Sistemas

Vamos hablar sobre algunas novedades características del juego.

Sobre las novedades, por primera vez en todo ***FF*** el juego está hablado (aunque nos llega con voces en inglés). Al ser un juego de **PS2** y para aprovechar a máximo la potencia del momento, de *CD* pasó a ser un *DVD-Rom*. Así consiguieron meter todo en un sólo *DVD*, mejorando la calidad gráfica y los tiempos de carga. Sobre el tiempo de carga podemos destacar bastante, sobretodo en los combates y en los cambios de pantalla de un lugar a otro. Los equipos de programación lograron cargas de no más de 3 segundos. Incluso hay algunos momentos del juego en los que se entra en combate desde un vídeo sin haber cortes de pantalla. Además, utilizando el *HDD* para **PS2** las cargas se llegan a reducir aun más.







Gracias a la tecnología del *Facial Motion* y *Lipsinc* enriquecieron las expresiones de los personajes y adecuaron el movimiento de los labios según la conversación. Otra nueva tecnología es el *Active Field*, que mueve la cámara en el mapeado siguiendo el desplazamiento del personaje. Parece haber perdido la libertad de enfocar hacia el sentido concreto que quería ver el jugador, pero en general el ángulo y el enfoque de la cámara se mueven perfectamente, haciendo visible todo lo necesario. El cambio de la cámara se hace de forma muy natural y queda bastante bien.

La mayoría de los cambios se centran en el sistema de combate. Los explicaré de forma resumida.

Uno de los cambios más importantes son las invocaciones. Las invocaciones pasaron a ser de una magia de ataque a una invocación de verdad, pudiendo invocar el monstruo y controlarlo como si de un personaje se tratase. A los invocaciones, al igual que en el ***VIII***, se le pueden ir sumando habilidades nuevas y además se puede aumentar su fuerza o añadir magias. Para conseguirlo se necesita una cierta cantidad de objetos. Según el objeto que se tenga aparecerán las habilidades y magias que podremos añadir, y si tenemos cantidad suficiente podremos hacer que las invocaciones aprendan. La fuerza de las invocaciones depende bastante de la fuerza de *Yuna*. Cuanto más fuerte es ella, más fuerte son las invocaciones.

El sistema de *ATB* (*Active Time Battle*) desapareció. Ahora los personajes se mueven en orden de la velocidad, que puedes comprobar en una ventanilla que aparece en la parte derecha de la pantalla.

Los personajes que participan en el combate se pueden cambiar con otros que están fuera a mitad del combate y sin perder turno.

El nivel de experiencia ha desaparecido y ahora se pasa a llamar *Ability Point*. Cuando se llega a una cierta cantidad subirá un nivel de *Sphia* (*S.LV*). Gastando un punto de *S.LV* podremos avanzar en la tabla de *Sphia*, y en cada casilla de esta tabla se puede aprender o aumentar fuerza, magia, *Hp*.. etc. hay que activar los objetos *Sphia* adecuados para aprender o aumentar. Este sistema de crecimiento puede parecer complicado, pero es muy interesante, ya que al crecer no estás obligado ni a avanzar ni a crecer. La ventaja está en que en la tabla de *Sphia* hay algunas casillas libres donde puedes añadir habilidad o *Sphia* de crecimiento. También existen algunas casillas cerradas por llaves (*Sphia Lock*), y por supuesto estas se pueden abrir con un objeto llamado "*La llave de Sphia*". Una mayoría de veces al abrir las cerraduras existen magias, habilidades importantes o un nuevo camino de crecimiento.

Las armas y armaduras no tienen su punto de ataque.





Cada arma y armadura tiene unos huecos donde se pueden ir añadiendo habilidades, como ataque +5%, protección contra el veneno, añadir elemento de fuego... etc. Este sistema más o menos funciona igual que las habilidades de las invocaciones. El nombre de las armas varían según la habilidad que se tiene. Ejemplo: Si una espada lleva la habilidad de elemento de fuego se llamará espada de fuego.

Otro sistema con cambios es el *Limit*. Ahora se pasa a llamar *Over Drive*. Para llenar la barra de *Over Drive* se necesita cumplir ciertas condiciones. Existe una cosa llamada tipo de *Over Drive* (*OD*), en el que podemos elegir la acción para llenar la barra de *OD*. Al principio soló se puede elegir un tipo, recibiendo ataques de enemigos, pero al repetir ciertas acciones se llega a aprender otras formas, como subir la barra cada vez que se ataca o cada vez que se huye del combate.

Otros detalles

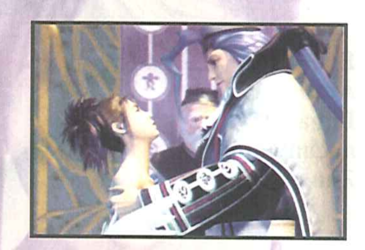
Algo original son las habilidades propias de los personajes. Existen personajes como *Tidus* o *Wakka* que son fuertes contra ciertos tipo de enemigos concretamente. Sin aprovechar esto puede haber enemigos que pueden resultar más fuertes de lo habitual. En el principio del juego al aparecer enemigos con ciertos elementos especiales los compañeros te aconsejarán. Si aprovechamos estos puntos débiles de los enemigos podemos hacer fácilmente *Over Kill*, que se trata de un *bonus extra* alcanzable cada vez que se mata a un enemigo con un daño muy superior a la vida que le queda. El resultado del *bonus* es que te aumenta el doble la cantidad de dinero, objetos y *Ability points*.



Las conversaciones que hacen durante el combate son bastante divertidas. Dependiendo del momento o la combinación de personajes hay numerosas combinaciones de conversaciones. Ejemplo: En uno de los primeros combates, cuando está *Wakka* en la pantalla, llamas a *Tidus* al combate y el dirá que tenga cuidado porque es un novato en la lucha. En el siguiente combate haces lo mismo y *Tidus* dirá "¡Aquí llega el novato de la lucha" y *Wakka* se disculpará por haberlo dicho. Buscad más combinaciones que harán que os gusten los personajes aun más.

Un curioso cambio es el mapa. Desapareció el mapa como era hasta ahora. Entre ciudad y ciudad hay un camino que lleva hasta allí. Digamos que es ciudad -> camino -> ciudad.

Para más información detallada fijaos en el artículo que incluimos en nuestra primera revista **Gametype**.



Versión Internacional

Los cambios respecto a la versión japonesa son:

Selección de tabla de Sphia: Podremos elegir entre original y la versión internacional. Sinceramente, si queréis disfrutar del juego os recomiendo que juguéis en original. Pero si queréis hacer unos personajes con total libertad entonces elegid el modo internacional.

Habilidades nuevas: Los cuatro tipos de ataques (fuerza, magia, agilidad, habilidad) hacen que los objetos que dejan los enemigos cambien por *Sphia de crecimiento* según el ataque que hayas hecho. *Full Break* puede anular todo tipo de elemento de resistencia y bajar todo tipo de defensa y ataque (gasta una cantidad exagerada de MP). Rapidez (después de utilizar un objeto enseguida vuelve a tocar tu turno). La última habilidad nueva es atracar y hurtar (las dos sirven para robar dinero al enemigo, pero con atracar puedes invocar a los gitan... que diga... además de robar puedes hacer daño).

Habilidades para las armas: Son cinco las nuevas habilidades. Los cuatro tipos de cambios (fuerza, magia, agilidad, habilidad) hacen que los objetos que dejan los enemigos cambien por *Sphia de crecimiento* (según la habilidad). La última es la ya conocida *Ribbon* (lazo), que evita todo tipo de estado negativo (como veneno, petrificación, etc).

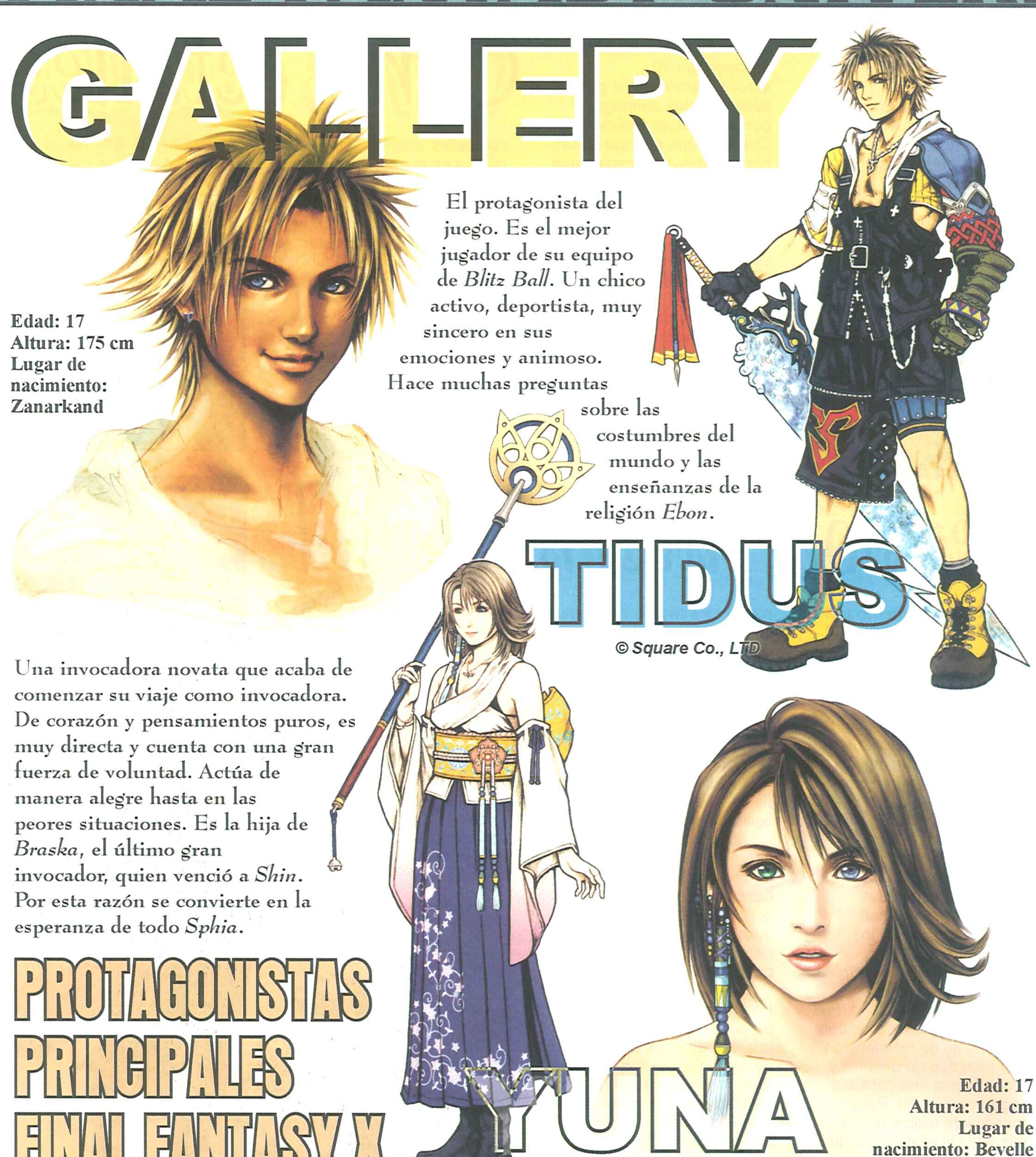
Los invocaciones oscuras: En ciertos lugares del juego aparecerán unos asesinos que persiguen a los protagonistas. Ellos invocarán unas invocaciones de la oscuridad llamadas *Heretic*. En total serán 8 invocaciones y al vencer a todas aparecerá una invocación más que podremos vencer. *Dare Richter*. Estos enemigos son excesivamente fuertes, pero no tienes por qué vencerlos.

Aparte, algunos de los fallos y otros detalles del juego (como ordenar automáticamente los objetos) fueron añadidos o cambiados basándose en las encuestas que hicieron a los jugadores.



artículo por Silvercat (silvercat@megamultimedia.com)

GALLERY



TIDUS

Edad: 17
Altura: 175 cm
Lugar de nacimiento: Zanarkand

El protagonista del juego. Es el mejor jugador de su equipo de *Blitz Ball*. Un chico activo, deportista, muy sincero en sus emociones y animoso. Hace muchas preguntas sobre las costumbres del mundo y las enseñanzas de la religión *Ebon*.

YUNA

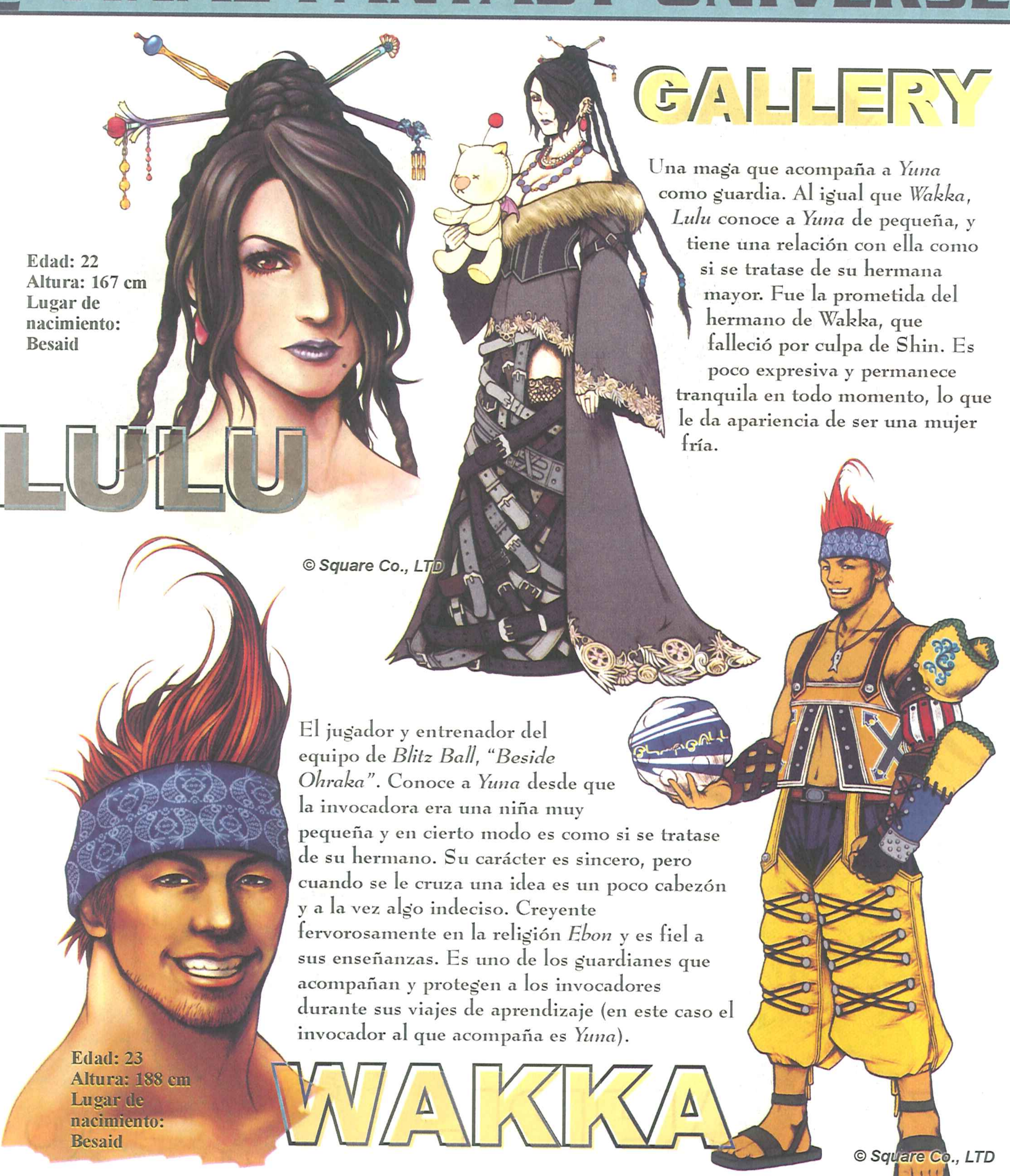
Una invocadora novata que acaba de comenzar su viaje como invocadora. De corazón y pensamientos puros, es muy directa y cuenta con una gran fuerza de voluntad. Actúa de manera alegre hasta en las peores situaciones. Es la hija de *Braska*, el último gran invocador, quien venció a *Shin*. Por esta razón se convierte en la esperanza de todo *Sphia*.

Edad: 17
Altura: 161 cm
Lugar de nacimiento: Bevelle

PROTAGONISTAS PRINCIPALES FINAL FANTASY X

Ilustraciones por Tetsuya Nomura

GALLERY



LULU

Edad: 22
Altura: 167 cm
Lugar de nacimiento: Besaid

Una maga que acompaña a *Yuna* como guardia. Al igual que *Wakka*, *Lulu* conoce a *Yuna* de pequeña, y tiene una relación con ella como si se tratase de su hermana mayor. Fue la prometida del hermano de Wakka, que falleció por culpa de Shin. Es poco expresiva y permanece tranquila en todo momento, lo que le da apariencia de ser una mujer fría.

WAKKA

El jugador y entrenador del equipo de *Blitz Ball*, *"Beside Ohraka"*. Conoce a *Yuna* desde que la invocadora era una niña muy pequeña y en cierto modo es como si se tratase de su hermano. Su carácter es sincero, pero cuando se le cruza una idea es un poco cabezón y a la vez algo indeciso. Creyente fervorosamente en la religión *Ebon* y es fiel a sus enseñanzas. Es uno de los guardianes que acompañan y protegen a los invocadores durante sus viajes de aprendizaje (en este caso el invocador al que acompaña es *Yuna*).

Edad: 23
Altura: 188 cm
Lugar de nacimiento: Besaid

ilustraciones por Tetsuya Nomura

AURON

El viejo amigo del padre de *Tidus* y al mismo tiempo legendario guardián que acompañó al padre de *Yuna Braska* y venció a *Shin*. Su carácter es tranquilo y estricto. Conoce la razón por la que *Tidus* llegó a *Sphia*. Durante el viaje aconseja tanto a *Yuna* como a *Tidus*.

Edad: 35
Altura: 182 cm
Lugar de nacimiento: Desconocido

GALLERY

KIMAHRI-RONSO

Edad: 25 (aprox.)
Altura: 204 cm
Lugar de nacimiento: Gagazet

Este guerrero es un joven de la raza *Ronso*, que lleva protegiendo a *Yuna* 10 años (concretamente desde que murió su padre). Es muy callado y tiene un fuertísimo sentido del honor, así como una gran voluntad para proteger a *Yuna* de todo aquel peligro al que la joven se enfrente.

ilustraciones por Tetsuya Nomura

Rikku es una chica de pelo rubio y ojos verdes (al igual que todos los miembros de su raza *Al Bhed*).
Es una chica activa, alegre, cargada de emoción y sincera, pero al mismo tiempo es una gran observadora y ante todas las situaciones se queda pensativa.
Rikku se convierte en guardián de *Yuna* prácticamente obligada, pero su intención desde un principio es un misterio.

RIKKU GALLERY

Edad: 15
Altura: 158 cm
Lugar de nacimiento: Desconocido



Seymour-Guado es un gran invocador que se hizo jefe de la raza *Guado*, una raza que evolucionó de las plantas. Nació mestizo entre un hombre de ls raza *Guado* y una mujer humana. *Seymour* es un hombre con plena confianza en la iglesia y que se ha ganado el respeto de la gente su pueblo.

Edad: 28
Altura: 187 cm
Lugar de nacimiento: Guadosalam

SEYMOUR-GUADO

ilustraciones por Tetsuya Nomura



ilustraciones por Tetsuya Nomura



ilustraciones por Tetsuya Nomura

REPERCUSION DE

FFVIII es sin duda el FF que más críticas se lleva. Sobre este juego hay muchísimas personas que hablan, comentan y sobretodo comparan con otros FF o con los juegos de actualidad. En cierto modo es el FF más famoso, pero no el juego en si, si no el juego como representante de FF y Square. A partir de este juego aparecieron los críticos y seguidores llamados Anti-FF o los Anti-Square, quienes critican el estilo de juego o la postura de la compañía. Hasta entonces siempre hubo personas a las que no llegó a gustar FF y preferían jugar otras sagas (como Dragon Quest), pero no habían personas que critiquen tan claramente esta saga y la compañía. Todo se debe a los cambios tan brutos que se aplicaron al juego (aun más que en VII), que realmente afectó mucho a varios sectores, no sólo en el mundo del videojuego.

El éxito de ***FFVII*** demostró claramente el triunfo de la estrategia comercial de **Square**, la hizo subir al trono de la consola **PSX** y ya nadie ponía en duda que la saga ***FF*** siempre tendría un gran éxito, aunque el juego fuese bueno o malo. Algunos seguidores de la saga que se quedaron



decepcionados con el ***FFVII***, recuperaron la esperanza con el *FFT*, y así ***FFVIII*** se había convertido en el centro de esperanza para muchos. Pero a diferencia de lo que se esperaba la gente, las noticias no llegaban. Sólo el rumor de que ya se estaba haciendo el juego, con más personas trabajando en él y que invertirían más dinero que en ***FFVII***. Estos rumores acertaron en una cosa. Para ***FFVII***, **Square** gastó 1.500 millones de yens y en ***FFVIII*** se gastaron 3.000 millones.

Cuando se anunció el ***FFT*** ya habían empezado a







realizar el ***FFVIII***. Las primeras noticias que llegaron, como siempre, fueron las imágenes del juego. Se veía claramente que el diseño y el dibujo de los nuevos personajes estaban realizados por *Tetsuya Nomura*, el mismo que trabajó en el ***FFVII***. La presencia de *Yoshitaka Amano* tan sólo se podía ver en el logo y algunas pocas ilustraciones fuera del juego. Los personajes tenían unos diseños más adultos y ya no eran en *SD*, pasando a ser personajes reales. Sobre los diseños del ***FFVIII***, a diferencia de los personajes del ***FFVII*** (simples pero característicos, como el brazo-pistola de *Barret*, la gran espada de *Cloud*, el mini traje de *Tifa*...), son más parecidos a la moda real de esa época, adecuados para los personajes, pero en si menos característicos. Entre estos personajes había algunos como *Squal*, en los que se notaba claramente quiénes eran los modelos reales en los que se habían fijado. Los gráficos en *3D* con polígonos mejoraron exageradamente, tanto los personajes en el juego como las invocaciones, que eran increíbles. Visualmente el ***FFVIII*** en comparación con otros juegos de esa misma época estaba muy por encima, como siempre.

Las imágenes iban poco a poco desvelando cosas sobre el juego, pero la mayoría de la atención se centraba en la parte gráfica, tanto en las revistas, como en la televisión y los jugadores.

Como solía pasar con los ***FF***, muchas personas al ver los gráficos del juego daban por hecho que iba a ser bueno. Cuando se presentó el *movie* del *opening* del juego se llegaron a hacer reportajes

FINAL FANTASY VIII

LO QUE SUPUSO CAMBIAR DE ESTILO (PARTE 1)









sobre *FFVIII* hasta en las noticias. Esto impresionó aun más que las imágenes y las noticias sobre el juego. Marcó aun más el nivel gráfico del juego que estaba por venir.

Las opiniones sobre los diseños de personajes eran muy variadas, ya que son opiniones que dependen bastante del gusto de cada uno, pero desde luego gráficamente impresionó







hasta a las personas que no sabían nada de videojuegos.

La emoción en la espera de *FFVIII* aumentaba en todo el sector. Pero había seguidores que temían que el juego sólo tuviera buenos gráficos y nada más. En aquel momento no estaba nada claro cómo iba a ser el juego realmente, sobretodo el nuevo sistema *Junction* y *Drow*. Se hablaba mucho de estos sistemas, pero no se entendía nada claramente, debido a que eran muy originales y estaban fuera de nuestra imaginación.

En cuanto a la expectación que consiguió, superó al *FFVII* y también la promoción del juego. Aparte del *opening*, apareció otra *movie-demo* de la famosa escena del baile. Estos dos *movies* del juego llamaron muchísimo la atención y el interés de todos aquellos que los vieron. Dentro de los anuncios de TV también fueron usados.

Otra cosa que ayudó mucho a promocionar el juego fue que *Faye Wong* sería la intérprete de la canción principal del juego, ***Eyes On Me***. Esto llamó muchísimo la atención del sector de la música, ya que *Faye Wong* es una de las cantantes más famosas del pop asiático. Se la conocía en toda Asia como "*La princesa del canto de Asia*". En su país natal, China, es de las cantantes más queridas por el público. *Faye Wong* ya de por si era famosa, pero al interpretar esta canción se la conoció aun más y sobretodo mundialmente, como en Europa, donde pocos la conocían en aquel momento.

Un rumor que llamó mucho la atención tanto a los aficionados de los videojuegos como a los aficionados de la música, fue lo que le costó a **Square** el contrato de *Faye Wong* por esta canción, y se rumoreó que fue más de un millón de dolares, aunque nunca se anunció oficialmente. Tanto por los gráficos y el ambiente real como por la canción en inglés, se notaba claramente que este *FF* estaba centrado en el mercado occidental, que se había convertido en una potencia muy grande de compradores.

El *single* de **Eyes On Me** al salir a la venta apareció directamente en el puesto 10 del ***Oricon Hit Chart*** (la lista de música más importante de Japón), y vendió 500.000 copias, ganando el premio *Gold Disc*. El álbum de la *B.S.O* del juego vendió 300.000 copias, y en su primera aparición en el ***Oricon Hit***



Chart triunfó y directamente se colocó en el puesto número 1.

Entre los libros *Best Seller* del año, en el tercer puesto estaba la guía ***Ultimania*** del ***FFVIII*** (que vendió más de 2 millones de ejemplares) y la otra guía de "***For Biginners***" se quedó en el sexto puesto. Además, el juego ganó el premio de mejor *Movie* y *Best Game* en el *Cuarto Gran Premio de Juegos Japoneses*.

Aun así, sigue habiendo muchísimas personas que consideran a ***FFVIII*** el peor juego de la saga (en **PSX**). De hecho, en encuestas de revistas fue elegido como uno de los peores juegos y en una página de encuestas y críticas sobre juegos un 40% de las personas respondieron que el juego era malo.

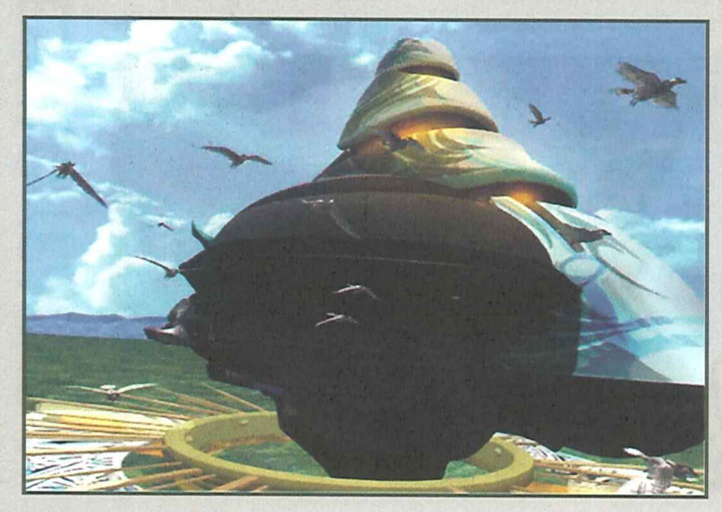
¿Entonces, qué tenía el juego para poseer tanto éxito? ¿Qué tenía para ser tan odiado y considerado como un juego malo?

El argumento del juego cuenta la historia de amor entre el protagonista *Squal* y la heroína *Rinoa*. El amor es al mismo tiempo la temática del juego, amor entre un hombre y una mujer, amor como familia, la diferente forma de mostrar el amor.

Squal es un chico que



estudia para ser un mercenario *Seed*. Su carácter es callado, pensativo, tranquilo e inteligente. Le gusta seguir las reglas pero odia relacionarse con personas. Aprobando al último examen de prácticas se convirtió en uno de los mercenarios *Seed* y en la fiesta de graduación fue donde conoció a *Rinoa*. Pero tras la fiesta ella desapareció ante él. Al día siguiente *Squal* es enviado a su primera misión. Resulta que uno de los países militares llamado *Garbadia* declaró una guerra contra todos los países del mundo, con el apoyo de la legendaria bruja. *Squal* es enviado para apoyar al grupo de guerrilla. En la misión vuelve a encontrarse con *Rinoa*. Ella es una chica muy diferente a *Squal*, activa, simpática, sincera y libre. Poco a poco *Squal* es influenciado por su forma de vivir y pensar....





El mundo del juego es una mezcla entre el mundo real y un mundo de fantasía donde la tecnología avanza más que la magia. Dando un toque futurista, moderno y en alza, a diferencia del ***FFVI*** y el ***FFVII*** que tiene un ambiente futurista pero decadente.

En general el juego intenta seguir un ambiente real, tanto en el diseño de personajes como en el juego, sobre todo en los sistemas de lucha. Pero esto hizo perder algo de diversión al juego y deja una sensación en general bastante rara.

Como resultado de seguir una expresión más real, no existen los cofres en el juego. La forma de conseguir dinero es subir tu rango de soldado, cobrando una paga que se consigue andando durante cierta cantidad de distancia (lo cual no es muy lógico). Así los monstruos dejaron de tener dinero. Estos dos puntos frustran bastante al jugador. Al no haber cofres y saber que no consigues los tesoros en un laberinto, la motivación por explorar los lugares era casi nula y era difícil encontrar algo sobre un mapeado que no tiene ninguna señal de existencia.

Por otro lado el sistema de dinero tiene un problema crítico. Para evitar que se pueda conseguir dinero infinitamente andando, el rango por el que se cobra al caminar una cierta distancia se va bajando, apareciendo el dilema de conseguir la información o explorar el mundo, pues se necesita caminar, pero si caminas demasiado baja el dinero que ganas. También en ciertas escenas serias del juego puede quedar algo ridículo ver que se acaba de ingresar el dinero de repente.

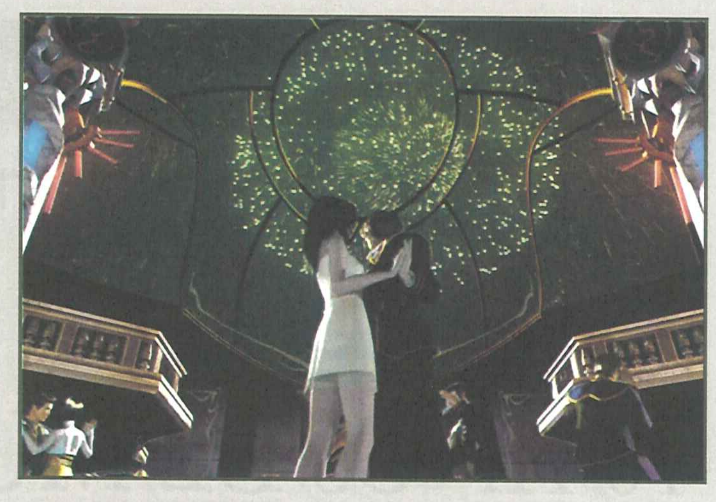
Además de no haber cofres, tampoco existen armaduras. Las ideas de armaduras o escudos en este mundo desaparecieron por completo.

Sobre las armas, cada personaje tiene un arma









propia. En lugar de tener que comprar una nueva en los poblados según se avanza lo que se hace es mejorar el arma reformándola en tiendas. Para reformar las armas se necesitan diferentes tipos y cantidades de objetos que sirven de piezas para mejorar el arma. Si os digo la verdad... menos unos pocos personajes, no tiene mucho sentido mejorar las armas.

El sistema de combate sigue con el *Active Time Battle* (combáte a tiempo real). El *Limit Break* sufre un cambio. Cuando queda poca vida se activa el *Limit* y en lugar de la opción de luchar aparece la opción *Limit*. Por supuesto cada personaje tiene un *Limit Break* diferente.

Pero el sistema principal y más novedoso del juego son *Guardian Force*, *Junction* y *Drow*. Estos tres sistemas tienen relación entre si. *Guardian Force* (*GF*) son las invocaciones. Esta vez puedes (por así decirlo) podemos equipar a los *GF*, y una vez equipados los personajes pueden utilizarlos como invocaciones en el combate. La ventaja de llevar *GF* no sólo conlleva atacar con invocaciones, ya que al llevarlos equipados se te permite sumar magias en ciertos datos de los personajes. A esto se le llamó *Junction*. Al equipar las magias los personajes aumentan su *HP*, ataque, defensa, protección, etc. Cada *GF* te permite hacer *Juntion* en datos limitados, y para hacer *Junction* en todos los datos se necesita hacer una buena combinación de *GF*. Además los *GF* tienen su propio nivel y habilidad. Con las habilidades de los *GF* se pueden llegar a reproducir magias y objetos.



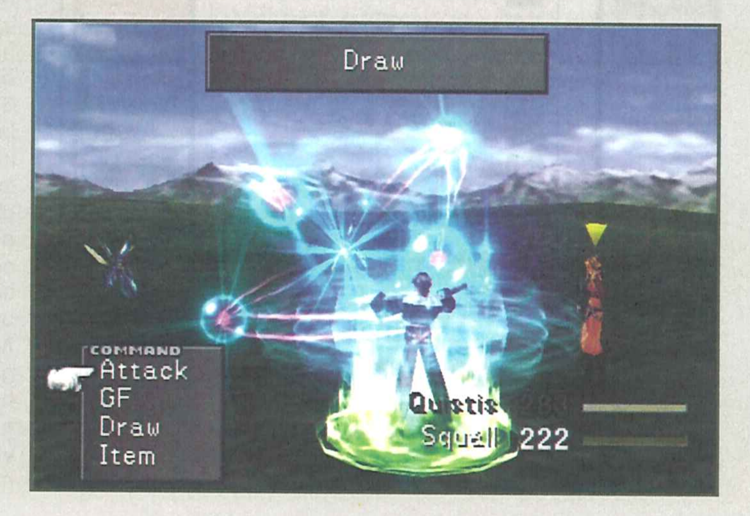
Las magias en este mundo principalmente se consiguen robando a los enemigos cierta cantidad de magia hasta llegar a 99, a esto se le llamó *Drow*. Una mayoría de los *GF* se consiguen haciendo *Drow* a los jefes. También podemos encontrar magias en *Drow Points*, que son lugares donde se haya cierta cantidad de magia (digamos que son cofres de magia). Las magias en este mundo son como los objetos (además de que te quitan *MP*, se gastan al utilizarlas). A la hora de equiparlas hay que tener en cuenta la potencia en si de la magia, la cantidad y dónde equiparlo, ya que según cada detalle de esto varía su efecto.

Otra de las novedades es el nivel de los enemigos. Los enemigos tienen un mínimo y un máximo de nivel que crece junto al de los protagonistas. Esto quiere decir que cuanto más nivel tienes los enemigos son más potentes, y no sólo en datos, ya que algunos usan ataques que en niveles bajos no pueden hacer.

Con estos sistemas el equipo de **Square** pretendía ahorrar la cantidad de combates que hay en este tipo de *RPG*s. Sobretodo los combates para ganar dinero o experiencia, que a veces pueden ser agobiantes. Pero no lo consiguieron, ya que subir de nivel es toda una desventaja ya que te obliga a estar haciendo *Drow* en cada combate para potenciar a los personajes. Los combates en general son bastante lentos, debido al tiempo de carga y a la animación de los personajes en cada movimiento. El efecto de los *GF* es impresionantemente maravilloso, pero a la tercera o cuarta vez que invocas un mismo *GF* desearás quitar la animación, aunque no se puede de modo alguno. El sistema en general de los combates es complicado y cuesta comprenderlo al principio. Pero sobre esto y el mundo de ***FFVIII*** os hablaré dentro de dos meses.

(Este artículo continúa en el número siguiente)

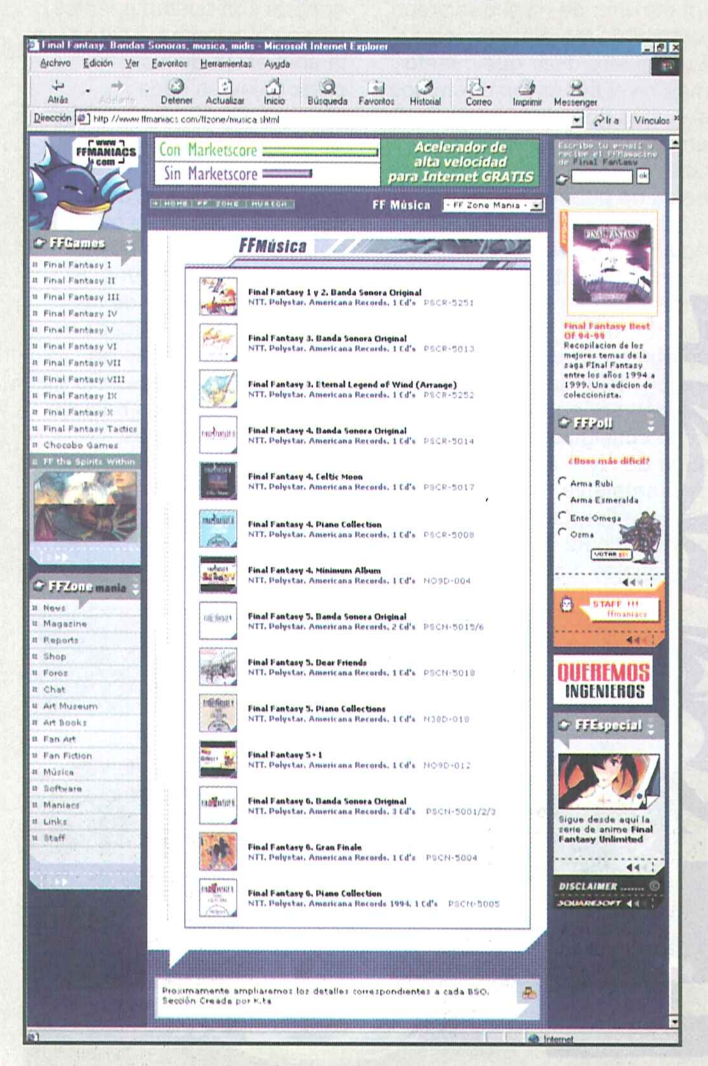
Silvercat
silvercat@megamultimedia.com



Final Fantasy Maniacs - www.ffmaniacs.com



FINAL FANTASY
10 AÑOS DE MUSICA



* Sobre Faye Wong puedes encontrar información en: **http://www.ffmaniacs.com/ff8/varios.shtml**

Mientras que en cualquier juego *no-RPG*, la música y los efectos sonoros son meramente un apoyo a la acción en cada momento, en un *RPG*, la música forma parte del juego, ayuda a sentir lo que en cada momento sucede en la historia intentando transmitir alguna sensación añadida al desenlace de nuestra aventura, y eso lo tienen muy claro los programadores de juegos *RPG* desde hace tiempo.

Aun recuerdo jugando a la versión **SNES** del *FFIII*, la escena de la *Opera*, esta mítica consola extrayendo sonidos que imitaban la voz de un tenor cantando "*Oh my hero…*". Desde hace tiempo **Square** puede presumir de ser la casa que más ha valorado la música en un videojuego, creando todo tipo de sintonías en todas las variaciones posibles, romántica, música celta, orquestada, música pop, samba… etc, y eso gracias a un gran maestro sonoro, *Nobuo Uematsu*, y también gracias al nuevo concepto que han copiado actualmente otras empresas desarrolladoras de videojuegos: usar todo tipo de medios y personas para



conseguir que el sonido de un *RPG*, no sea únicamente un añadido, sino que transmita sensaciones al jugador… Y es por eso, que cuando *Faye Wong* lanzó un *CDSingle* con el tema "***Eyes on Me***" de ***FFVIII***, mucha gente no lo entendía, no comprendía cómo era posible que una famosa cantante china destinase un *single* a una simple canción de un juego de **PSX**… hasta que jugaban al ***FFVIII*** y veían que "***Eyes on Me***" no era sólo una canción puntual de un juego interpretada por una famosa cantante, sino algo más. Formaba parte de una sensación que te transmitían dos personajes en una situación, en un juego, en una consola, en un lugar y en un momento que tan sólo puede experimentar un *RPG gamer…*

K.ta.

Supongo que todos vosotros, FFmaniacs, cada vez que hayáis estado jugando a un nuevo Final Fantasy habréis prestado atención a esas notas que suenan de fondo y que hacen de FF lo que es. ¿Que no? ¿Acaso cuando jugáis a FF apagáis el volumen de la televisión y ponéis la radio (casos conozco)? Entonces este artículo os ayudará a descubrir esas maravillas compuestas por Nobuo Uematsu que amenizan nuestras largas tardes de juego.

FINAL FANTASY: LAS PRIMERAS NOTAS





Como todos vosotros sabréis, el primer ***Final Fantasy*** fue programado para la *8-bits* de **Nintendo**, que tan sólo poseía una pequeña capacidad de sonido, incluso inferior a esos *midis* que todos escuchamos y que nos ayudan a saciar nuestra sed de los caros *CD*s que hay por el mercado... ¡Pues bien! Incluso bajo esa ínfima calidad, el maestro *Uematsu* supo crear unas melodías que todavía hoy resuenan en nuestras cabezas. El ejemplo más claro es la canción de "*Matoya's Cave*" del ***FFI*** que fue remasterizada en formato **SuperNES** con la intención de ser usada en el ***FFIV***, pero siendo al final desechada y apareciendo en el *CD* ***FFMix***. Sin embargo, las mejores versiones de esta melodía las encontráis en los discos ***FF Symphonic Suite*** y ***FF Pray***, siendo la primera una versión orquestada y la segunda la encontraréis bajo el título de "*Au Palais de Verre*", una preciosa canción en francés. Así pues, partituras de videojuegos creadas hace más de diez años siguen perdurando en nuestros días (sin lugar a dudas, este tipo de hazañas no las consigue un compositor cualquiera). Después de esta bonita canción, se destacó del ***FF II*** la que todos conocemos como "***The Promised Land***" (***FF Pray***) o "***Scene II***" (***FF Symphonic Suite***).



Sin embargo, no fue hasta el año 1992, y después de ***FFIII***, cuando llegó la época de las *16bits*, el momento en que **Square** demostró sus superioridad al hacer bandas sonoras, queriendo estrenar su saga más famosa haciendo uso de casi todos los canales de sonido de la **SuperNES**, quedando una banda sonora que todavía es superior a muchas de *32bits*, con melodías memorables como el tema de "***Las Alas Rojas de Baron***", o sobre todo, el tema principal del juego, el tema de *Rosa* o "***Love Theme***" que supuso uno de los mayores éxitos para el maestro *Uematsu* (esta canción la encontraréis en varias versiones, pero, para mi gusto, destacan "***Into the Light***" del ***FF Pray***, "***Theme of Love***" del ***FF Celtic Moon*** y "***Theme of Love***" del ***FF Mix***, en una versión *arranged* que hace las delicias de nuestros oídos).

De la banda sonora de FFIV se hicieron dos *CD*s especiales, el ya mencionado ***FF Celtic Moon*** que

FINAL FANTASY
La musica a partir de 1994

Fue en el año 1994, con el ***FFVI***, cuando *Nobuo Uematsu* demostró que las bandas sonoras de videojuegos se merecían un puesto entre los tipos de música más laureados. Muchas personas piensan -entre los que me incluyo- que después de ***FFVI***, *Uematsu* no ha sabido reponerse creando bandas sonoras por debajo de las anteriores, por mucho que tuviesen temas memorables. La banda sonora de ***FFVI*** encierra temas tan impresionantes como "***Terra's Theme***", "***Aria di Mezzo Caratere***" o "***The Falcon***", aunque no terminaría nunca si tuviese que destacar esos grandes temas de los que se compone esta banda sonora. Del ***FFVI*** se hicieron otros dos CDs especiales, aunque, sin duda, el mejor es el ***FF Grand Finale***, una selección de los mejores temas, orquestados, que ponen los pelos de punta. Destacando entonces el "***Terra's Theme***" o "***The Wanderer of time***" (que podemos encontrar en el ***Grand Finale*** o en el ***FF Pray*** respectivamente), aunque como ya he dicho anteriormente cualquiera de los temas de esta banda sonora es una gran adquisición para vuestros oídos. Sin embargo, después de estas versiones orquestadas, personalmente echo de menos temas *arranged* del "***Figaro Castle***" y del "***Searching For Friends***". Finalmente, he de destacar que pululando por la red existe el tema titulado "***The Dream Oath***" que, con una duración superior a veinte minutos, es la versión orquestada de la ópera cantada por *Draco* y *Maria*. Esta canción pertenece a la serie "***Orchestral Game Concert***", una serie de conciertos hechos en Japón en los que se daba forma orquestada a los juegos sensación de la temporada. Se hicieron varios, interpretando versiones de temas de juegos tan conocidos como "***Super Mario World***", "***Yoshi's Island***", "***Dragon Quest V***" "***Zelda: A Link to the Past***" y otros mucho más antiguos como "***Kid Icarus***" o "***Fire Emblem***".





consistía en una selección de los mejores temas del juego en versión celta, transformándose en un mito ya descatalogado, y el ***FFIV Piano Collection***, que supuso el comienzo de una nueva tradición en las bandas sonoras de ***FF***, haciéndose un *CD* de versiones a piano de las mejores composiciones.

Aparte de los temas que he mencionado, cabe destacar para que lo añadáis a vuestra fonoteca particular el "***Far Distance***" que encontraréis en el segundo *CD* de temas vocales titulado "***Love Will Grow***", que si bien no es un mal *CD*, es superado por los cuatro costados por su primera parte, el ***FF Pray***.





Posteriormente llegó el ***FFV***, que desgraciadamente hasta hace un par de años no había salido de Japón. Sin embargo, su banda sonora gracias a los importadores fue conocida también, destacando el "***Theme of Memories***" o el "***Parting Company***", que fueron remasterizados en el único *CD* especial (aparte del consabido ***FFV Piano Collection***) que se sacó de este juego, el ***FFV Dear Friends***...

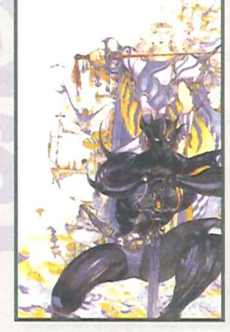
LLEGAN LOS 32 BITS: MEJORA EL SONIDO



Con la llegada de las *32bits* y debido al cambio de estilo en la saga, a la que se le dio un toque más futurista, las composiciones épicas fueron reducidas, pasando el maestro *Uematsu* a temas más minimalistas en los que se cuidaban los más mínimos detalles, debido a la potencia de la **Playstation**. Esta banda sonora ha sido tan aclamada, o incluso más, que la banda sonora de ***FFVI***, aunque, en mi opinión no es mejor que esta, tan sólo porque ha estado a un mayor alcance del público. De este juego, los temas que destacaría son el "***One Winged Angel***" el tema de la batalla final, el "***Aerith's Theme***" (que casualmente copia los primeros acordes de la ópera del ***FFVI***), el ***Cosmo Canyon*** y también "***Those Chosen by the Planet***".

La banda sonora de este juego estaba compuesta por cuatro *CDs* y debido al precio de estos, se seleccionaron los mejores temas acompañados de dos versiones orquestadas del "***Katayoku no Tenshi*** (***One Winged Angel***), del "***Aerith's Theme***" y del "***Main Theme of Final Fantasy VII***" (la melodía del mapa) que eran de una calidad impresionante.





FINAL FANTASY: AÑADIENDO MÚSICA VOCAL

El ***FFVIII*** tenía un look más futurista que los anteriores, con lo cual debían cambiarse los esquemas y reforzar el estilo de música que ya se había visto en el ***FFVII***. La banda sonora, al igual que el juego, ha sido bastante criticada por los fans más puristas debido a que no entrañaba ese tono épico que se echaba de menos. Sin embargo, en su interior la banda sonora de ***FFVIII*** encerraba temas tan grandiosos como el mítico "***Liberi Fatali***", "***Fithos Lusec wecos Vinosec***", "***Maybe I'm a Lion***" o "***The Man With The Machine Gun***". Sin embargo, lo más destacable del ***FFVIII*** fue la llegada de las versiones vocales. En *CDs* especiales ya habíamos visto que se habían usado versiones cantadas de los éxitos ***FF***, pero en ***FFVIII*** se añadió la primera canción cantada que, casualmente, y esto fue lo que dio originalidad, formaba parte de la historia y no aparecía sólo en el final; estamos hablando, sin duda, del famosísimo "***Eyes on Me***" cantado por *Faye Wong* al que muchos acusaron de tener demasiada azúcar. De la banda sonora de ***FFVIII*** se editaron otros dos *CDs*, uno con las versiones en piano, y otro titulado "***Fithos Lusec Wecos Vinosec***" que recogía una selección de los mejores temas en versión orquestada, como ya vimos en el ***FFVI Grand Finale***, del que destaco la canción que da título al disco (escalofriante) y el tema de las batallas de *Laguna* ("***The Man with The Machine Gun***").

FFIX recuperaba la ambientación medieval como un modo de homenaje a los capítulos anteriores. En este juego volvemos a encontrar temas épicos del estilo a los ***FF*** de **NES** y un nuevo tema vocal del que se hicieron dos versiones, una en japonés y otra en inglés, siendo esta última bastante criticada de nuevo por los más puristas; El título de esta canción es "***Melodies of Life***" y retoma el gusto por utilizarla en el transcurso de la historia ("***Song of Memories***"). En el ***FFIX*** encontramos temas tan buenos como el "***You're Not Alone***", "***Freyja's Theme***" (con un parecido asombroso a uno de los temas más conocidos del ***FFI***) o el "***Beatrix's Theme***".

Finalmente, ***FFX*** entraña un nuevo cambio en la plataforma y un nuevo cambio en la forma de hacer bandas sonoras. En el ***FFX*** encontramos por primera vez que *Nobuo Uematsu* no está solo al componerla, sino acompañado de otros dos compositores de la casa de **Square** que son *Junya Nakano* y *Masashi Hamamuzu*, que han compuesto los temas de juegos tan conocidos como ***Parasite Eve*** o ***Legend of Mana***. Los temas del ***FFX*** son mucho más frescos que los anteriores, aunque parecen no ser del gusto de los aficionados. Aun habrá que esperar aquí en España para comprobar si esos temas se acoplan al estilo del juego, que es realmente, aparte de la calidad de las composiciones, lo que hace grande a una banda sonora de un videojuego. Sin embargo, encontramos temas tan bonitos como la composición a piano "***To Zarandan***" que es, a mi gusto, uno de los temas más bonitos que he escuchado. Junto a este encontramos "***Sprouting***" o "***Song of Prayer***" en sus muchas versiones. Junto al tema vocal, del que sólo se ha hecho la versión en japonés titulado "***Suteki Dane***", que de nuevo ha sido criticado, aunque yo piense que es el más bonito de los tres que se han compuesto. Del ***FFX*** apareció un single titulado ***Suteki Dane***, en el que encontramos este tema cantado por *Rikki* junto a la canción también interpretada por ella ***Pure Heart*** (versión vocal del tema de *Aerith*) y una pequeño CD con canciones vocales cantadas por los actores que dan voz a *Tidus* y *Yuna*, que adaptan temas del juego.



Para concluir, no puedo dejar de hablar de dos temas que aparecen en todos los ***FF***. Uno es el ***FF Theme*** o ***Pray***, que puede ser considerado el himno de los ***FF*** y el ***Crystal Theme***, que es la conocida canción cuyos únicos instrumentos son un arpa y una flauta, de la que encontramos las versiones más bonitas en el ***FF IV Celtic Moon*** y en el ***FF Pray***.





Así pues, y después de este extenso estudio espero que no volváis a bajar el volumen de la *T.V.* cuando estéis jugando y seáis capaces de disfrutar de estas melodías que están únicamente compuestas para nuestro deleite.

FERLOCKE
(*Final Fantasy Maniacs*)
Ferlocke, **Icarus**, **Suikun**, **K.ta** y todo el staff de *www.ffmaniacs.com*

MÁS INFORMACIÓN

Podrás encontrar un extenso resumen sobre las BSO de FF en:
http://www.ffmaniacs.com/ffzone/musica.shtml
Nuevas BSO: FFX Piano Collection y FF:U Versus en:
http://www.ffmaniacs.com/ffzone/news/16_2_2.shtml
Bandas sonoras en venta:
http://www.ffmaniacs.com/ffshop/shop.asp

WonderSwan

Emulando al maravilloso cisne de los videojuegos...

En el mundo de los videojuegos, muy pocos han intentado hacerle frente a la todopoderosa Nintendo en el terreno de las consolas portátiles. Todas las que han probado suerte han terminado en el olvido con mayor o menor gloria. Así pues, podemos enumerar entre las bajas aparatos tan geniales como Game Gear de Sega, Lynx de Atari o Neo Geo Pocket de SNK. Máquinas de gran calidad que vieron frenado su ascenso por tener que mirar frente a frente a la saga de consolas Game Boy. Pero si hay una portátil que aún hoy día da signos de vida y con visos de haber ganado algunas importantes batallas a Nintendo esta es sin duda la maravillosa WONDERSWAN, de la popular Bandai.

La pequeña de **Bandai**, nacida en 1999, fue capaz de albergar en sus circuitos algunos capítulos de ***Final Fantasy***, tiene en su catálogo un título totalmente original de la saga ***Makaimura*** (***Ghosts'n Goblins*** para los occidentales), ha enganchado a los más roleros con los famosos juegos de ***Wizardry***, tiene en sus filas... ¡un ***Guilty Gear***! (***Guilty Gear Petit*** para ser más exactos)... en fin, un catálogo que si bien no se acerca ni de lejos al de las pequeñas de **Nintendo**, sí que resulta más que apetecible de cara al aficionado a los videojuegos más radical y, por qué no decirlo, más *freak*.
Realmente impresionante, ¿verdad? Cierto es que supera y bastante a la popular **Game Boy Color** en los aspectos tecnológicos, algo que se hace evidente cuando vemos los juegos en acción. Y a todo esto... ¿hay muchos juegos para **Wonderswan**?





Características Técnicas

Analicemos el poderoso hardware del que hace gala esta consola en su versión **Color**:

CPU
CPU: 16-bit a 3.072 MHz
RAM: 512K VRAM/WRAM (compartido)
Velocidades de comunicación: 9600bps - 38.4kbps
Función de reloj: en el cartucho.
Puertos de extensión: para los auriculares y comunicación.

Pantalla
Tipo: LCD Reflectante TFT en Color
Resolución: 224x144
Tamaño: 2.8 pulgadas diagonal

Capacidad gráfica
Sprites: 28 por línea, 128 totales
Fondos: dos independientes
Ventanas: dos independientes
Modo Gráfico A: 57 colores de 4096
Modo Gráfico B: 241 colores de 4096

Capacidades de Sonido
Cuatro canales de sonido**Funciones de comunicación**
Hasta 2 jugadores simultáneos

Tamaño
Altura: 12.80 cm, *Ancho*: 7.43 cm, *Espesor*. 24. 3 cm*Peso*: aproximadamente 96 gramos

Alimentación
Una pila "AA" (hasta 20 horas de duración con una pila alcalina)

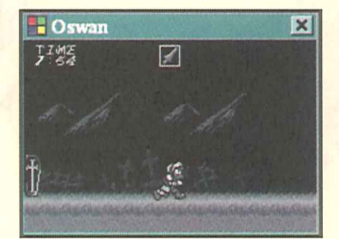
Otras Funciones
Compatible con **WonderSwan**

Emuladores

Como siempre, el mundo de la emulación se encarga de mantener viva la llama de aquellos soportes que, o bien son del todo inaccesibles al público occidental, o han desaparecido en los abismos del olvido. Así pues, hemos recopilado información sobre los emus de **Wonderswan** para goce y disfrute de aquellos amantes del videojuego ávidos de emociones "peregrinas".

Empecemos por la emulación más... por así decirlo, precaria. El emulador ***Wonderscot*** (*http://wsonline.emuunlim.com/*), programado en JAVA, se encuentra en un estado bastante primitivo, aunque ya muestra visos de que puede llegar a ser algo importante. Su última versión data de noviembre del 2001 (la ***0.20***), y... bueno, lleva bastante tiempo parado, así que esperemos que no se quede ahí. Como detalle anecdótico, viene de la mano de los programadores del popular emu de **GBA *Boycott Advance***.

También dando sus primeros coletazos se encuentra ***OSWAN***, un emulador de **Wonderswan Color** cuya compatibilidad es bastante alta, pero peca de no tener ningún tipo de GUI, aparte de la ausencia total de sonido. Promete bastante en su última y reciente versión...



Algo mucho más avanzado tenemos en ***WSCAMP*** (http://members.jcom.home.ne.jp/wscamp/), cuya última entrega es la ***0.11***, de marzo del presente año. Es el primer emulador de **Wondersan** en ofrecer sonido, y tiene una tasa muy, muy alta de compatibilidad con las *roms* dumpeadas. Recomendable al cien por cien por ser el que más se acerca a la perfección, manteniéndose a la cabeza de los simuladores de esta máquina.

Por último, tenemos al programa ***CYGNE*** (http://emuunlim.cygne.com/), que con la versión ***2.1A*** para ***Windows*** (del 18 de marzo) se mantiene en lo alto de los emuladores de **Wonderswan**. Muy al estilo de los de **Game Boy** y más sencillo aún de configurar que la mayoría, ***CYGNE*** es un playo de lujo para aquellos que quieran comprobar como es realmente el apasionante catálogo de esta consola. Todo hay que decirlo, CYGNE, como el primer emulador de **Wonderswan** que es, ha experimentado masivas mejoras sobre su forma original programada en *DOS*.
El proyecto es actualmente tan sofisticado como puede ser debido a la carencia de la información sobre las especificaciones técnicas del **Wonderswan**... y aún así, los resultados saltan a la vista.

Es del todo cierto que una videoconsola, por muy potente que sea, si no cuenta con un software de calidad que la apoye no llegará a ningún lado. Si miramos atrás, nos damos cuenta de que en el terreno de las portátiles aquellas compañías que rivalizaban con **Nintendo** y su **Game Boy** prácticamente contaban con ellas mismas para abastecer de títulos a su consola. Ciertamente, **Bandai** proporciona gran cantidad de juegos a su **Wonderswan**, pero también cuenta con grandes desarrolladoras japonesas que se han volcado de lleno en ofrecer lo mejor de su catálogo.



Por desgracia, el que esta portátil no haya salido de Japón ha sido todo un óbice en lo que a su expansión comercial se refiere. Dicho sea de paso, puede que, por poner un ejemplo, **SNK** no triunfase a pesar de disponer en su catálogo de juegos de la talla de ***KOF***, ***Fatal Fury*** o ***Capcom vs SNK*** por el hecho de pertenecer a un género que, si bien tiene su público, no es tan multitudinario como antaño... pero es que **Bandai** tiene en sus "filas" a casas de la talla de **Namco**, **Koei**, **Capcom** o **Square**, empresas capaces de atraer al más escéptico en esto de los videojuegos. Si trajeron por aquí el **Tamagotchi**... ¿por qué no la poderosa **Wonderswan**?

¿OS ANIMÁIS?

Sin duda alguna, tener esta consola es tener un tesoro. Muchas son las virtudes que atesora, tanto en términos de hardware como de software. Cuando veamos las increíbles capacidades gráficas que es capaz de poner en acción, cuando seamos testigos del poderoso sonido del que hace gala... y más aún, cuando disfrutemos en nuestras manos (nunca mejor dicho) de tan grandes juegos, **WonderSwan** os enamorará sin remedio. Para empezar a conocerla... ¿qué tal empezar por estos emuladores? Porque a buen seguro que después de probarlos, ya os veo buscando en internet dónde comprar una portátil de estas...

¡No os arrepentiréis! ^_^

Spidey
spidey@mericonsolas.com






COMO SIEMPRE, LA MEJOR INFORMACIÓN HENTAI SÓLO LA ENCONTRARÁS EN TU REVISTA FAVORITA
132 PÁGINAS, 64 DE MANGA ERÓTICO Y POR SÓLO 5€. ¿TE LO VAS A PERDER?
Partner © 2000 Shape Shifter. Ilustración por Taka Tony
¡CADA MES EN TU QUIOSCO!
RESEÑAS - DOUJINSHIS
MAQUETAS - ANIME-H
COSPLAY - H-GAMES
EVENTOS - YAOI...
Hentype
TODO SOBRE EL MANGANIME HENTAI JAPONÉS

SUSCRIPCIONES

SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES

















¡SUSCRÍBETE!

Fotocopia o recorta este boletín y suscríbete a GAMETYPE. Envía una carta a GAMETYPE. SUSCRIPCIONES. Camino de San Rafael 71. 29006. Málaga. Boletín válido hasta Julio del 2002. También puedes hacerlo por teléfono, llamando al 952 36 31 43.

Suscripción por un año (seis números) : 27 EUROS

TODOS LOS ENVÍOS SE HACEN SIN INFORMACIÓN EXTERNA DE SU CONTENIDO.

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS A PARTIR DE 2 EJEMPLARES.

Apellidos ______ Nombre ______

Dirección ______

Código Postal ______ Ciudad ______ Provincia ______

Apdo Correos ______ Tlf. ______ Edad ______

Números que deseo recibir:

Suscripción a partir (número incluido/hasta): ______

Números atrasados: ______

Pago mediante:

- ☐ Talón nominativo a nombre de MEGAMULTIMEDIA, SL.
- ☐ Contrareembolso
- ☐ Transferencia bancaria a la cuenta: Mega Multimedia BANESTO 0030 4078 11 0293456273
- ☐ VISA Número ______ Fecha de caducidad ______

¡SUSCRÍBETE Y TENDRÁS EN CASA LAS ÚLTIMAS NOVEDADES SOBRE VIDEOJUEGOS!

Firma (obligatorio)